

54822
3Fi M73

TANÍTÓK
ÉS
TANÁROK
SZÁMÁRA

3

MÓDSZERTANI KÖZLEMÉNYEK

2019. 59. ÉVFOLYAM



MÓDSZERTANI KÖZLEMÉNYEK

LIX. évfolyam 2019. 3. szám

Tartalom

JANCSÁKNÉ MAJZIK ANDREA

Csillik Lászlóra emlékezünk... 3

ÚJVÁRINÉ DR. ILLÉS MÁRIA

„Bátor, víg és boldog lépdelés”. A zenehallgatás élménynyitása
zeneművészeti szakgimnáziumban 13

DÖMSÖDY ANDREA

Társasjátékok a könyvtárhasználat tanításában 24

SÁNDOR JÓZSEF

A Varázstorony mint tehetséggondozó múzeum 37



Főszerkesztő:

Bácsi János

Szerkesztők:

Annus Gábor

Cs. Bogyó Katalin

Jancsák Csaba

Pap Anita

Sándor József

Csillik Lászlóra emlékezünk...

JANCSÁKNÉ MAJZIK ANDREA

majzika@jgypk.szte.hu

*Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Gyakorló Általános
és Alapfokú Művészeti Iskolája, Napközi Otthonos Óvodája*



Csillik László tanár úr Gyakorlóiskolánk történetének meghatározó egyénisége volt. A történelem szaktantermet róla neveztük el. Személyét és munkásságát azon a szűrőn át mutatom be, mely számomra mint a gyakorló történelemtanárára örökérvényűt, különlegeset, példaértékűt adott.

Az 1990-es évek végén a Juhász Gyula Tanárképző Főiskola alagsora intenzív kulturális életnek adott otthont. Hallgatói lapok szerkesztőségének nyüzsgő zaja mellett, egy másik ajtó mögött mindig csend honolt. A főiskola irattára. Egyszer én is beléphettem e kapun, melyen keresztül nap mint nap egy idős, ősz hajú, kalapos bácsi járt be dolgozni. Igen, az akkori munkahelyén segített nekem régi fényképeket keresni, csak egy sarokkal messzebb attól a helytől, ahol szintén dolgozott, több mint 30 évig. Több generációt tanított, szakvezetőként főiskolai hallgatókat segített tanárrá válásuk útján. Önvallomásában, melyet a *Csincsillák halála* (Csillik 1998) című novellájába tömörített, saját tanárrá válásának göröngyös útjairól mesél.

KEZELI KÖTELEZ

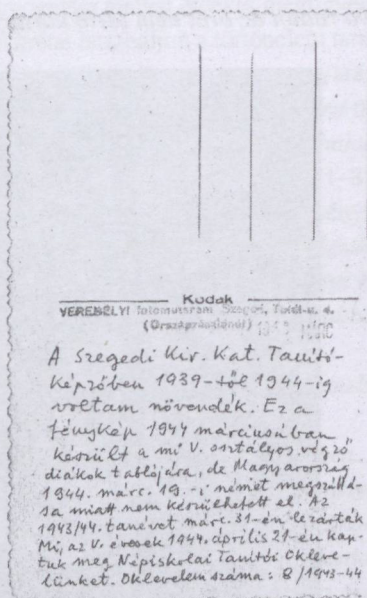
Rákóczipalván született 1925. augusztus 19-én. Már a bölcsőben tudta, hogy „nem alkalmas pedagógusnak”. A következőket vallja említett novellájában: *„Én soha nem akartam pedagógus lenni. Csak hát anyai nagyapám igazgató tanító, nagyanyám és édesanyám óvónő volt, édesapám is tanítói oklevelet szerzett Kalocsán. Tizennégy éves koromban, akkor már özvegy édesanyám, a család pedagógus hagyományait követve egyszerűen beíratott a szegedi tanítóképzőbe. Pedig én költő, író szerettem volna lenni és focikapus.”* Ekkor, 14 évesen még nem tudhatta, hogy olyan generációkat formáló pedagógus egyéniségek veszik majd körül, mint Szörényi József, Arató Márton, Katona Miklós és Bálint Sándor. A II. világháború vésteljes idején élt az ifjú Csillik László internátusi növendékként, ahogy ő fogalmazott, „szándéktalan szándék” vezérelte életét. A Magyarország német megszállását követő napon, 1944. március 20-án Bálint Sándor tartott történelemórát. Egykori tanítványa így emlékezik (Péter é. n.): *„Megrázó képet festett a megszállás következményeiről, az ország hadszíntérré válásáról. A történelemóra inspirációjától indítva a 31 ötödikes diák kiszökött az intézetből. Újszegedről átmentek a Klauzál téri Kossuth-szoborhoz, így tüntettek a megszállás ellen.”* A Bálint Sándort övező példaértékű történetek egyike Csillik László öccséhez köthető, aki a háború után egy zord téli napon zakóban, kabát nélkül kereste fel lakásán tanárát. *„Amikor beszélgetésük végeztével a tanár úr kikísérte vendégét, leakasztotta a fogasról szürke átmeneti kabátját, a fiú vállára terítette e szavak kíséretében: »Vögye föl, mert mögáfázik!« A fiú sokáig hordta azt a melengető kabátot, amíg szét nem szakadt. Bizonyos, hogy az irgalmasság erényét Bálint Sándor akkor nem először gyakorolta és nem is utoljára.”* Maga is emberieségből példát mutató Csillik László így fogalmaz egykori tanáráról: *„És sokan elmondhatjuk képletesen is, hogy Bálint Sándor köpenyéből bújtunk ki.”* (Csillik 1998) Az ifjú tanítójelöltnek az általa említett pillanatig azonban még sok próbát kell kiállnia. Visszatérve A csincsillák halála című írásához, választottam egy tanulságos részletet, hogy szakvezetőként ne felejtjük el, mi is gyakran találkozunk a katedrára először fellépő tanárjelöltekkel. *„Nagy megpróbáltatás volt számomra életem első tanítása. Istenem! Én és a pedagógia! [...] Rettenetesen izgultam. A tanítás napján korán felkeltem, és a december hajnali sötétségében, amikor még az intézet pavilonjaiban egy lélek sem mozdult, átmentem jövőendő kőpadom épületébe, s az osztályterem táblájára szemléltetésnek színes kréiával remek, szaloncukrokkal ékesített karácsonyfát rajzoltam fel. El sem tudtam képzelni, hogy majd egész életemet ilyen állandósított »kőpadon« fogom eltölteni, és pedig a magyar pedagógia szegedi fellelegvárában, a tanárképző főiskola gyakorlóiskolájában, s ezért még kiüntetéssel is fognak jutalmazni!”* (Csillik 1998)

„...8 óra előtt Katona Mester csoporttársaimat vezetve bevonult a tanterembe. Hátul helyezkedtek el, én pedig megálltam középen, a padban ülő gyerekek előtt, mögöttem a ragyogó karácsonyfámmal. Becsengetéskor egyszerre csak azt éreztem, hogy kihűl bennem a vér, nem tudok elmozdulni. Előkészítettem én a verstárgyalást, mintaozvasással be is mutattam Pósa bácsi versikéjét, a padlóhoz ragadva hátrafelé fordulgattam, és hüvelykujjammal mutogattam remekművű karácsonyfámra. Meg is tudtam szólaltatni a gyerekeket, csak éppen egész órán nem tudtam tenni egyetlen felszabadult lépést sem, egy tapodtat sem, csak kőpadomba belenőve egy helyben hajladoztam, mint egy kárhozatra juttatott fenyőfa, akit soha

nem ismert erők vertek béklyóba, s váratlan szelek cibálnak. Csoporttársaim ott hátul hasukat fogták a röhögéstől. A gyakorlós gyerekek megszokták már az ilyesmit, együtt éreztek velem a »kistanító bácsival«. KATONA tanár úr, a sokat tapasztalt, mély humánumú Mester is nyugodtan viselte el a hatalmas lámpaláztól égő pedagógus antitalentum produkcióját, az elemző órán megdicsért jól sikerült táblai rajzomért, és szakszerűen kifejtette a lámpaláz fiziológiai folyamatát.” (Csillik 1998)

A tanárrá fejlődés nagy fordulata még itt a tanítóképzőben következett be Csillik László életében, aki egy tanárától 1942 húsvéti szünetében azt a megbízást kapta, hogy távollétében etesse csincsilláit. Laci bácsi ez időben is buzgón látogatta a múzeum Somogyi Könyvtárát, és szorgalmas regényolvasói hevében elfelejtkezett a kis állatok etetéséről, melyek egy részében pusztult. Az iskola két éve ettől kezdve vezekléssel telt, melynek eredményeként, az újonnan megismert felelősségtudat fogalmával tarsolyában az ifjú kiváló eredménnyel képesítőzött és szerezte meg a „Majzik bácsi gyönyörű kézírásával kiállított” tanítói oklevélét a „nagy múltú és országos hírvű Szegedi Királyi Katholikus Tanítóképző Intézetben” (Csillik 1998).

A húszéves fiatalember egy év múlva, 1945 márciusában a Budapestről Szegedre tartó vonat tetejéről (mert a nagy tumultusban ott maradt neki hely) immáron árva fiúként a Szent Imre Kollégium lakója lett. Ez évben ismerkedett meg a főiskola életében később fontos szerepet játszó Végh Joachimmal, és kötöttek szoros barátságot. A nagybetűs élet és a valódi



A Szegedi Királyi Katholikus Tanítóképző végzős diákja

tanítás hamarosan bekövetkezett, hiszen Csillik László Csanádpalotán kapott tanítói állást, így főiskolai tanulmányait később levelezőn végezte. 1952-ben végzett, az évben, mikor barátja már a Történelem Tanszék tanára, és akit megbíznak a főiskola vezetésével. Az Árpád téri gyakorlóiskola történelem szakvezető tanára helyére is új ember kellett, így került Csillik tanár úr a főiskola 2. számú Gyakorló Iskolájába, igazgatója Mohos Károly volt. 1955-ben ez a gyakorló megszűnt, és több nevelővel együtt így lett Csillik László iskolánk legendás híré, történelem szakvezető tanára. Összesen 33 évet töltött az iskola falai között. Volt igazgató (1962–1965), 740 gyerek tanult itt ekkor, és igazgatóhelyettes is (1973–1985), sőt „gépíró” is, mikor 1986 tavaszán nyugdíjasként hívták Márkusné Aranka helyettesítésére. Egykori kedves kolléganői Lujzának nevezték el.

Itt töltött éveiről így vall: *„Bevallom, a tanteremben éreztem legjobban magam, a gyerekek között, habár a gyakorlóiskolában a tanítási órák jelentős része színpadi fellépéssel volt egyenértékű, ahol a hospitáló főiskolai hallgatók jelentették a közönséget. Ez kezdő koromban feszültséget okozott és esetenként a spontaneitás rovására ment. Később elég jól belejöttem. Iskolai ünnepélyeink, megemlékezéseink szervezésében csaknem mindig részt vettem, sokszor voltam ezeknek »szónoka« is.”* (Veszprémi 2004: 16)

Az 1956-os események sodrában a Tanárképző Főiskola és a Gyakorlóiskola is szerepet vállalt (Jancsák 2016: 60, 61, 87–90). A forradalmi szikra az iskolában is lángra pattant. *„1956. okt. 24-én a rádióból értesültünk a budapesti eseményekről. A tanári szobában levő rádiót az órát nem tartó kartársak körülvették, és izgatottan várták az újabb híreket.*



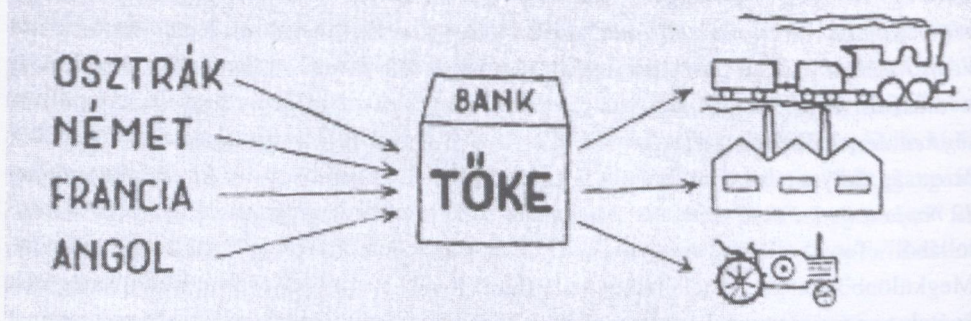
Iskolai kirándulás Ópusztaszeren

A hazafias hangulat hamarosan igen magasra csapott. A délelőtti során Mohos kartárs az ebédlőből egy csomó gyászszalagos kokárdát hozott fel. Mindenki kitűzte. [...] Október 29-én, hétfőn jött a hír az iskolai »forradalmi bizottságok« megválasztásáról. A délelőtti folyamán Végh Joachim [Csillik László barátja] által vezetett küldöttség [...] jött a Főiskoláról, hogy a választást megelőző gyűlést együtt tartsuk a Főiskola dísztermében a nagyobb ünnepélyesség kedvéért.” (Kelemen–Kovács–Süli é. n.) Ezután a gyakorlóban is megalakult a forradalmi bizottság, folyamatosan működött, a tanítás szünetelt november 9-ig. Az ellenforradalom 12 napja a Ped. Főisk. gyak. ált. iskolájában című jelentés írógéppel készült, három „szerző tollából”. Tanárkollégáik magatartását értékelték az „ellenforradalom” szűk két hete alapján. Megkülönböztették a szocializmus szilárd híveit, név szerint felsorolva. Külön kategóriát kaptak az ezen csoporttal szimpatizálók, a közömbösen viselkedők, az ellenforradalommal szimpatizálók és egy aktív forradalmárt is megneveztek. Ezek az események nagyon megviselték Csillik László lelkét. Úgy tudjuk, az egyik, 1956 novemberében írt illegális vers az ő tollából származott.

Az 1960-as évek elején volt igazgató, az ő elmondása szerint három keserves évig. Alkalmatlannak gondolta magát erre a posztra, a katedrán érezte jól magát, kisdíákjai és hallgatói között. Nagyhirű előadásai mellett különös figyelmet fordított a táblai rajzok fontosságára. A *Módszertani Közleményekben* többször is felbukkan a táblai rajzokról alkotott nézete (Csillik 1963: 30–35). Egy teljes tanulmányt szentelt annak, miképpen készítsen a történelem tanár táblai rajzot a Kiegyezés tanításakor. A ma tanárát segítő IKT háttér támogatása mellett érdekes megfigyelni, hogyan ad tanácsot arra vonatkozóan, hogy milyen színű krétát használjon a történelem tanár, vagy magyarázatai közben mikor és mit töröljön le a tábláról. Amellett, hogy a magyarázó rajzok a korban elvárható világnézeti nevelést segítik (lásd: „*Semmiképpen nem szabad túlkomplikálni e rajzokat, túlszínezni sem. Legfeljebb két színt használjunk: a forradalmi, haladó jelleg érzékeltetésére pirosat, az ellenforradalmi, reakciós jellegre kéket.*”) (Csillik 1962: 71–81), fontos meglátnunk Csillik László módszertani téren képviselt munkásságában az örök érvényűt. Az elemző ábrák fontosságát így folytatja: „*Oktatómunkánk szemléletessége, nevelésünk hatékonyabbá tétele mellett a tanulók figyelmét is összpontosítjuk, ezzel a tárgy iránti érdeklődést továbbra is fenn tudjuk tartani olyan anyagrészeknél is, amelyek önmagukban látszólag nem olyan színesek, mint az eseményes részek.*”

„*Fejlesztjük a tanulók logikai, elemző és elvonatkoztató gondolkodó képességét, a történelmi összefüggések felismertetését, az ok és okozati viszonyok feltárását.*”

„*A tapasztalat azt mutatja, hogy az »ilyen rajzok jól megmaradnak a gyerekek emlékezetében...«, és hozzájárulnak a tanulók beszédképességének kifejlesztéséhez. Ezek a különös vonalak, amelyek fokozatosan alakulnak ki a tanulók szeme előtt, végül is egy egészbe foglalják képzeletükben a tanár előadását. Amikor arra kerül sor, hogy a tanulóknak kell ezt az anyagot elmondaniok, ugyanezen sorrendben merülnek fel a gyermekek tudatában a rajz mozzanatai, ahogy az órán a tanár nekik lerajzolta. Így mintegy az elmondásra kerülő anyag sorrendjének vázlatát is tartalmazza.*” (Csillik 1962: 71–81)

A táblai munka:

Az 1978-as reformtanterv kidolgozásának kísérleti fázisában Csillik László is részt vett, majd az 1979-es gyakorlóiskolai ünnepi kiadványban és a *Módszertani Közleményekben* is megjelent *Korszerűsítési törekvések egy történelemóra tükrében* (Veszprémi 1979: 90–98) című írásában a tanulói tevékenységet a lecke megtanulásába sűrítő és narratív jellegűvé váló történelemtanítás helyére új utakat keres. A metodikai koncepció: történet – történelem – tanulói tevékenység. Tanulói csoportokban dolgoztat, különböző készségterületeket fejleszt, kapcsolatot talál az irodalom, matematika tantárgyakkal.



Csillik László második sor, balról 9. helyen

Az irodalommal ő maga is szorosabbra fűzte a szálakat. Az 1950-es években a *Tiszatáj* rendszeresen közölte verseit, novellákat is írt.

Őszi tájkép

Kihalt a strand. Egykor forró homokján
megül az őszi, arany nyugalom.
Elöttem lomha víz, alig csobogván:
megcsöndesült zenéjét halgatom.

Az ég szitálva lenget egy kevés fényt,
a moccanó szél fák lombjába mar,
s a nyárból itthagyt, vidám kacaj
pereget hull le dermedő levélként.

Színek prizmája, ősz: a parti tájra
ezernyi színt vet dűsan, harsogón,
amit az átmenet alkímia
telített titkos, nyári alkonyon.

Szabályos ősz ez. Minden elsimult már:
a tétova színek s a vonalak
kitisztult renddé összeállanak,
S amint tűnődöm nyárnak fénye múltán,

a tájat összefogja könnyű álmom,
s egy kusza-kósza érzés úgy emel:
szemem talán tested rajzára lel,
s vállad forró nyomát is megtalálom.

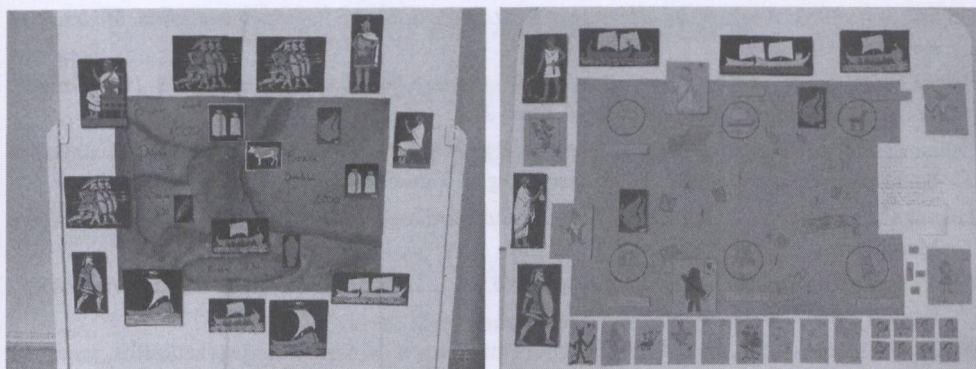
Erjed szívemben minden, ami nyár volt,
s mindazt, ami időben elveszett,
emlékeinket: a közelt s a távot
egy képbe festi most a képzelet:

Szeged fölött a veszprémi hegyeknek
regényes árnyai boronganak,
s feléjük ott a csendes part alatt
Tiszánk fűzfái vígan integetnek.

Hegyek gerincén bacháns-lárma nyargal,
szüreti nóta gyöngyöz, égre száll,
nyarunk, bár messze illant, mégse fáj!
Hadd mondjam el megittasult szavakkal,

— amíg a víz az álmot elsodorja —
hogy mint bódít bolyong kis szédület,
s miként válsz bennem az emlékszüret
fürtjéből édes, csókodizó borra.

A *Szegedi Egyetem* című lap 1979. szeptember 11-i száma beszámol a főiskola fennállásának 50. évfordulójára szervezett díszünnepségről. A részletes ismertetőt a gyakorlóiskola kitüntetett dolgozóinak névsora követte. Kiváló Munkáért kitüntetést Csillik László igazgatóhelyettes vehetett át. Büszke volt e címre, de a legjobban az hatotta meg, ha egykori tanítványaival találkozhatott, akik meleg szívvel emlékeztek óráira.



Tanulói munkák a 2017/18-as tanévből

Mocsai Zoltánné, korábbi történelem szakos kolléganőnk, aki egykoron gyakorlós kisdíák volt, majd gyakorló hallgató Laci bácsi kezei alatt, így emlékszik vissza: „A felsőtagozat meghatározó tanáregyénisége Csillik László tanár úr! Ő tanította a történelmet! A mai napig úgy emlékszem a nándorfehérvári csatára, a hős Dugovics Tituszra, ahogy azt – hihetetlen érzelmi gazdagsággal – Tőle hallottuk.” (Veszprémi 2004: 33) A tanár úr hatására jelentkezett történelem szakra, és ő is hívta ide kolléganőnket tanítani, nyugdíjba vonulásakor, s jelölte utódjával.

Dr. Szalókyiné Várkonyi Mária, ma már szintén nyugdíjas kolléganőnk emlékeiből: „Csillik László igazgatóhelyettesben egy igaz embert ismertem meg, aki sosem kérkedett tudásával, aki mindig közvetlen és derűs volt, s ha hozzá fordultam, nem nyugodott addig, míg segíteni nem tudott.” (Veszprémi 2004: 41) Valóban, ez jellemezte a tanár úr iskolai és iskolán túli létét. A jóakarát, a segítségnyújtás, a közvetlenség, a barátság. Segítséget nyújtott nekem is, akkor, több mint 20 évvel ezelőtt, az irattárban, ahová nyugdíjazása után irattárosnak hívta egykori hallgatója, dr. Békési Imre professzor, azzal a kitételrel, ha azt nem tartaná rangon alulinak. Nem tartotta, és még éveken keresztül szorgos munkával segítette a főiskola dolgozóit, kutatóit, hallgatóit.

Irodalom

- Az ellenforradalom 12 napja a Ped. Főisk. gyak. ált. iskolájában. (Kelemen–Kovács–Süli) Gépirat é. n.
- Bácsi János (szerk.) 1998: Juhász Gyula Tanárképző Főiskola Gyakorló Általános Iskolája Emlékkönyve 1998. Szeged: Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó.
- Csillik László 1962: A magyarázó rajzok szerepe az általános iskolai történelemtanításban. *Módszertani Közlemények*, 3. 71–78.

- Csillik László 1963: A rajzos táblavázlat szerepe az általános iskolai történelemtanításban. *Módszertani Közlemények*, 1. 30–35.
- Csillik László (szerk.) 1998: *A Szegedi Állami Tanítóképző Intézet emlékkönyve 1948–1963*. Szeged: Szegedi Tanítóképzőt Végzetek Baráti Köre. 276.
- Csillik László – Gácsér József (összeáll. és szerk.) 1994: *A Szegedi Királyi Katholikus Tanítóképző Intézet Emlékkönyve 1944–1994*. Szeged: Szegedi Tanítóképzőt Végzetek Baráti Köre.
- Jancsák Csaba 2016: *Az 1956-os Forradalom indítósíkjára – A szegedi MEFESZ*. Szeged: Belvedere Meridionale.
- Péter László é. n.: *Misszió. Bálint Sándor, a nevelő*. URL: https://mno.hu/migr_1834/misszio-564137. [Utolsó letöltés: 2019. 02. 27.]
- Sulyok Erzsébet 2011: *Csillik Tanár Úr*. URL: http://www.delmagyar.hu/jegyzet/csillik_tanar_ur/2230167/. [Utolsó letöltés: 2019. 02. 27.]
- Szabad Föld napilap*, 1982. április 11.
- Dr. Veszprémi László (szerk.) 1979: *Gyakorlóiskolánk fél évszázados pedagógiai törekvései 1929–1979*. Szeged: A Juhász Gyula Tanárképző Főiskola 1. sz. Gyakorló Általános Iskolája. 90–98.
- Dr. Veszprémi László (szerk.) 2004: *75 éves a Szegedi Gyakorló Polgári és a Gyakorló Általános iskola 1929–2004*. Szeged: Juhász Gyula Tanárképző Főiskola. 15–17.

Memories of László Csillik

László Csillik used to be the history teacher of previous Practice School at Juhász Gyula Teacher Training college. He has spent his career there as an outstanding, acknowledged personality. He has taught, educated and gave advice to thousands of students. We cite from his curriculum vitae and colleagues' recollections. We express appreciation for his pedagogical, methodological, scientific work and human greatness.

„Bátor, víg és boldog lépdelés” A zenehallgatás élménnytánítása zeneművészeti szakgimnáziumban¹

ÚJVÁRINÉ DR. ILLÉS MÁRIA

ujvarine.illes.maria@zmk.szte.hu

*SZTE Zeneművészeti Kar, SZTE Vántus István Gyakorló
Zeneművészeti Szakgimnázium¹*



Kulcsszavak: zenészképzés, zeneirodalom, zenehallgatás, drámapedagógia, csoportos tevékenység

Kutatóprogramom tárgya a zenehallgatás élménnytánítása a zeneművészeti szakgimnázium zenetörténet óráin. A tanulmányban először azt a kérdést vizsgálom, hogy miért is van szükség élménnytánításra a zenéhez kapcsolódóan, hiszen a zenehallgatás maga is élmény. A problémafelvetés után röviden bemutatom a kutatóprogramomat, végül konkrét példákat hozok próbatanításaimból.

A komolyzene szakmaszerű tanítása mai világunkban egyre nagyobb kihívások elé néz. Ennek számtalan oka között hangsúlyos a hagyományos zenei értékeknek, az európai nagy zenekultúra örököseinek hiátusának (és különösen az úgynevezett kortárs zenének) háttérbe szorítása a széleskörű társadalmi megítélésben. Az értékhiány mellett hozzájárul a helyzet nehezítéséhez az interneten elérhető felvételek hatalmas tömege is, ami a mégoly értékes zenét is – látszólag – ember nélkül megszólaló szolgáltatássá züllesztheti a következő generációk szemében. Az IPSOS 2012-es felmérése szerint a 15–25 éves korú fiatalok – a Z generáció tagjai – 60%-ban számítógépről hallgatnak zenét, ezen kívül mp3 lejátszóról és mobiltelefonról is: bár a mérés erről nem szól, vélhetően legnagyobbreszt csak a zene felületi, „fülbemászó” elemeit éri el ez a zenehallgatás. Véleményem szerint a zenei életet minőségi

¹ Az ELTE Radnóti Miklós Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium által szervezett *Mester- és Kutatótanár Konferencián* 2019. március 30-án elhangzott előadás szerkesztett változata.

szinten kiszolgáló, és azt az értékek mentén megújítani képes új szemléletű zenészgeneráció kinevelése égetően fontos feladata a mai zenészképzésnek. Annál is inkább, mert e nélkül a belső iránymutató vezérelte ízléssel és tudással felvértezett réteg nélkül – neveltjeink nélkül – a zenei élet ma tapasztalható problémái megmerevednek, és a klasszikus értékek valóban „múzeum-má” válnak.

Mindeközben a fiatalok körében egyre kisebb a nagy fizikai megterhelést, időigényes gyakorlást elváró – ráadásul a sztárrá nem váló többség esetében alulfizetett – zenész szakma vonzása. A zenész tanulók körében is csökken az önálló, belülről fakadó érdeklődés a múlt nagy alkotásai iránt, ma 14 éves korban csak nagyon kivételes esetben van kötődése a tanulónak (a saját hangszere fontosabb művein kívül) egy-egy alkotáshoz.

A fenti átfogó, a jövő zenei életének egészét érintő szempontok és célok mellett aktuális, praktikus nehézséggel is szembesülünk. A 2017-től került bevezetésre a komplex szakmai érettségi, a *Klasszikus zenész ismeretek* elnevezésű érettségi tárggyal, amely több zenei tantárgy anyagát számon kérve, legalább 80%-ban a zeneirodalom órákon tanultakra épül. Egyrészt szerencsés, hogy emiatt a figyelem ráirányul a zeneirodalom tantárgyra, és a tanulók vélhetően jobban igyekeznek elsajátítani a tananyagot – másrészt az érettségi vizsga elvárásai miatt lemerevedhet a tananyag, félő, hogy elsősorban tanulnivalót látnak benne tanárok és diákok egyaránt, és még nagyobb veszélybe kerül a zenehallgatás élményszerűsége. Ez utóbbi pedig meggyőződésem szerint hosszútávon sokkal fontosabb, mint az adatszerű felismerés, tananyag-felmondás; de természetesen szem előtt kell tartanunk, hogy a zenehallgatás-tanításnak egy-szerre feladata a szakmai tudatosítás és az élményszerzés, illetve a zenei élmény megőrzése.

Kutatóprogramomban a zeneirodalom tanításának és elsősorban az értő zenehallgatás tanításának új módjait keresem az élménypedagógia mentén, illetve a már használt módszereimet igyekszem átalakíthatóvá tenni. Szűkebben: célom a *Klasszikus zenész ismeretek* érettségi tárgy tananyagaként előírt egyes zeneművek átértékelés, élményszerű elsajátításához a jól alkalmazható konkrét módszer rögzítése, azaz konkrét zeneművek és módszerek társítása.

A kialakítandó módszer létjogosultságát méréssel is szeretném igazolni. A három cél-adat megragadására – élmény, elsajátítási motiváció, tudásmegőrzés (csak visszamérésnél: zenefelismerés) – két esetben létező mérőeszközöket használok, a témához alakítva: nevezetesen Oláh Attila flow-kérdőívét (Oláh 2005) és Józsa Krisztián elsajátítási motiváció-kérdőívét (Józsa 2007). A zenefelismerési-teszt természetesen saját összeállítású lesz. Három szakgimnáziumi kontrollcsoporttal szeretnék dolgozni a jövő tanévtől, ami részükről egy tanéve eleji előmérést és tanév végi visszamérést jelent.

Munkámban a két fő feladatkör az először hallott zeneművekhez (I.), illetve a már ismert, elemzett zenékhez (II.) kapcsolódó tevékenységek köre. Próbatanításaimban egyéni és csoportos tevékenység egyaránt alkalmazásra kerül, új zenéhez elsősorban egyéni tevékenység. Alapvetően a drámapedagógia két típusának, a fantáziafejlesztő (rajz, szabad fogalmazás) és dramatikus játékoknak (pantomim, tánc) a módszerét használom (Bolton 1993), illetve emellett a kifejezetten zenei Kokas-módszert (Kokas 1972).

Az először hallott zenénél általam alkalmazott egyéni tevékenységeknek három szintje van, elvontság szempontjából. Legelemibb a zenei élmény „ösztönös”, érzelmi szintje: mozgás, gesztusok, érzelmi kifejezés átélése – a Kokas-módszer jól alkalmazható itt (I.1.). Kissé racionalizáltabb a zenei élmény verbalizálása: érzetek, gesztusok értelmezése, asszociációk leírása, történetírás (I.2.). E két feladattípusnál vannak olyan művek, amelyeket nem tanulunk később, nem része az érettségi elvárásnak, kizárólag a zenei élmény megélése és tudatosítása a cél. Nagyfokú koncentrációt és az ismeretanyag tudatos mozgósítását igényli az először hallott zene azonnali értelmezése, a valós idejű elemző zenehallgatás, ez is írásban történik, de egyszerű jelekkel rögzítve (I.3.). Ilyen feladat csak nagyon könnyen értelmezhető tételhez kapcsolódhat. Gyakorlasként és sikerélményért olyanhoz is, ami nem tananyag, az így megközelített művekhez azonban jellemzően csatlakoznak későbbi tanulmányok.

Szintén három szintet állíthatunk a már ismert, elemzett zenéhez kapcsolódó csoportos tevékenységek körében. Legegyszerűbb a közös rajz megalkotása zenehallgatás közben, kis csoportokban (II.1.), összetettebb feladat programzenénél a zenére illő új történet kialakítása (II.2.), illetve a legkomplexebb a mű „történetének” – akár eredeti, akár új, kitalált történetének – eljátszása, eltáncolása (II.3.). Ezt érdemes formarészek szerint felosztott zenei egységekben kiadni a csoportoknak – már csak a tételek hossza miatt is –, ezzel eleve rögzül egy alaptájékozódás is a zenemű formai terében. A következőkben a fent bemutatott módszerekhez kapcsolódóan egy-egy próbatanításom lefolyását ismertetem, és azok tapasztalatait összefezem.

I.1. Egyéni tevékenység először hallott zenére Mozgás, gesztusok, érzelmi átélés

Ehhez a gyakorlathoz dallamos, érzelmes zenét érdemes választani.

Mascagni: Parasztecsület – Intermezzo²

A tanulók körben ülnek kifelé fordított székeken, hogy egymást ne láthassák, egymást ne zavarják. Csukott szemmel a zene gesztusait és saját érzéseiket figyelve mozognak karjaikkal, felső testükkel, mintegy „táncolnak” a zenére. Voltak kifejezetten művészi mozgások, és voltak nagyon visszafogottak, szinte ütemező. Ami különösen érdekes, hogy mindenki, még a legszégyenlősebb, legvisszafogottabban mozgó diák is jó élménynek tartotta utólag! Azt gondolom, hogy ezt a módszert bármilyen iskolában lehet alkalmazni, a zene mélyebb, további értelmezése nélkül is hasznos.

² Például a Bécsi Filharmonikusok előadásában, Valery Gergiev vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=9sw9efeUJng>.

I.2. Egyéni tevékenység először hallott zenére Érzetek, gesztusok értelmezése, szövegalkotás

A faladathoz mozgalmasság, zeneileg eseménydús művek alkalmasak.

A tanulók a helyükön ülve hallgatják a zenét, eközben fogalmazzák meg a zene hatására létrejött érzéseiket, érzeteiket, asszociációikat.

Haydn: 101. D-dúr szimfónia 2. tétel³

Az „Óra” szimfónia ketyegésre emlékeztető ritmikus tételét hallgattuk.

Jelölés: Hirtelen megijedés valamittel, elszaladás, rohanás, menekülés. Sietve próbálni szabadulni valamitől. Majd hirtelen elhúnt a vesz, bátorításon újra nekiindul felfedezni. Egyre magabiztosabb lépdelés. Pozitív dolgok tapasztalása. Hirtelen újabb vesz, de nem rohan el. Már nem bátorításon, el is tűnt a vesz. Bátoran, hirtelen halad tovább előre. Lővőket előre, szinte ugrat. Az első kis bátorításon végleg eltűnik. Bátor, víg és boldog lépdelés. Hirtelen megijed, valóban vesz, amit keres.

A Haydn-szimfónia hallgatása közben készült tanulói írás részlete

Megfigyelhető ebben a dolgozatban a zene érzelmi töltetének pontos megjelenítése, közben a személyes élmény átélése is: „Az első kis bátorításon végleg eltűnik. Bátor, víg és boldog lépdelés.” Katartikus mondatok ezek!

Engem ez egy pillangóra emlékeztet
ahogy egy szép napközben tájban repked
majd néha jön egy felhő elborítja a nap
astárkán újra hi bört. Majd jön egy
lepkés vadász a kőrepen ahonnan elakasztja
bapti de sikerül elmenekülnie ahol
egy pirit megvár de őtől, hogy szabad
és vidáman repked tovább. Majd be
esteledik és lezárul pihenni. ☺ 5

A Haydn-szimfónia hallgatása közben készült másik tanulói írás részlete

³ Például A 18. század Zenekara előadásában, Frans Brüggén vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=W9Qtu15FLTM&t=294s>.

A következő írásban a pillangó kép a zene könnyedségét érzékelteti, ezen a pozitív, szabad érzeten belül helyezkednek el csak az érzelmi ingadozások.

Brahms: 3. F-dúr szimfónia 4. tétel⁴

Elemző jelleg asszociációkkal:

Erseket, hangulatot, arcadat Brahms szimfonia IV. tétele

A főtéma hirtelen indul, vadsch után fivádok. Az egész zene arad, a kintőlén nagy szempár van, auct a tagoltságon. Számára az első megkeresés az ábrakör, a partozott ritmusok. A végző kitérőse a zártéma, a legszabadabbak és számára. Történekekt egy kál jelenete jut eszembe, ami nem teljesen felhőtlen, valami szundélyes hangulatok mindig kialakul. Az egész mű szelőséges. A zavartságot a utódok kisértet rajok, de a kintőlén és tartott hangok a hangulata pompás. A dallamok nagy része mintha nem azama sora ezdrák, hanem biztatásokról ide fel. Főleg a coddan ezen ellentéteket, a fivádok kintőlénységét utódok vadsch kisértet*, amely végzős érzelmeket volt ki. A mű vége réson, hosszú folyamatosan lecsendesül. A legutóbbi része a mellettem.

A Brahms-szimfónia hallgatása közben készült tanulói írás részlete

Történetmesélés:

It balla a diák melyik halad, mellette kisebb katonák járkoltak.
A nyitott úton a kocsit észlelt, siet. Mivel, mivel éppen sötét
tompán, tudta, sem is a nyitott, de őt a nyitott utat, meg,
ami környékén. Kiből a katonák a nyitott, majd sötét, utat,
siet. Mivel, mivel tudta, a a katonák a katonák.

A Brahms-szimfónia hallgatása közben készült másik tanulói írás eleje

⁴ Például a London Szimfonikus Zenekar előadásában, Bernard Haitink vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=IPZa5pa7ylM>.

Délre a távolban érzékelhető kúppodással. Többé ismét, ahogy
 dráma színpadon kószolnak a tengerben. Itt nap először pörögve
 sűk jött. Itt kőből utazó kárpát nyugodt. Egyik partonál
 a víz, a nap visszaverődik rajta. Tűzbe békesség, ameddig
 a víz alatt, a víz és az egy ösmer. Csak a természet
 van jelen, melynek a legnagyobb része van a földön. Itt
 dráma világból, mely mindenkor van, a kőből, mely az
 életet adja, a föld, mely annyi életet hozhat, és életet,
 és a nap, ami meghosszabbítja az életet. Szabadon.

A Brahms-szimfónia hallgatása közben készült tanulói írás vége
 (az előző képen közölt szöveg folytatása)

A tenger, a bálna, a természet nagyságának képe ugyanazt az áhítatot sugározza, amit a zene.

Személyesség:

Az f-moll völgyén át megküzdök a meredek,
 veszélyes hegyekkel. Amennyire nem is nehéz, vagy
 mégis? Észembe jutnak a kimerítő emlékek. Engem
 üldöznek minden pillanatban. Fel kell jutnom. Kicsit
 megnyugodtam, de ez egyáltalán nem a vég. Talán
 a kezdet. Egy néma álom kezdete, amiből fel kell emelkedni
 Szaporán, minél gyorsabban. Nem kaphatnak el, nem
 hiúzhatnak vissza. Többet nem. Sietek. Itt hiszem
 siberián fog. Most nem látom hogy itt lennék.

Sietnem kell. Itt nyomonban vannak. Hamarosan
 felérek, nem kell félnem, csak egy kicsit.

Megállók pihenni, nyugalmat érzek. Talán többet
 nem jövök? Akkor sétálok felé. Tovább. Viharos túl,
 szélcsenden csenden. Azt hiszem közeledtek valahán-
 tán a jövőmhez? Már csak néhány lépés,
 olyan jó meleg van itt, merre vagyok? Itt tettem,
 itt vagyok újra a jelenben! F-dúr, kedves hangnemen
 F-dúr hegytető.

A Brahms-szimfónia hallgatása közben készült harmadik tanulói írás részlete

Itt kiemelnék két mozzanatot: „*Azt hiszem, közeledek valamihez, tán a jövőmhöz?*” és „*olyan jó meleg van itt*”, amelyekben térérzet és hőérzet jelenik meg – miközben persze nagyon is személyes érzelmekről szól a fogalmazás.

Általánosságban elmondható, hogy a nagyon egyszerű, leíró szövegek mellett nemcsak a zenéhez jól illeszkedő szófordulatok jöttek létre, de szép, művészi megoldások is.

I.3. Egyéni tevékenység először hallott zenére Valós idejű elemző zenehallgatás

A feladathoz csakis egyszerű formai felépítésű művek alkalmasak.

Mozart K.551 C-dúr „Jupiter” szimfónia III. tétel⁵

Az előkészítésben a várható formai elemeket átismételtük, a formai séma a táblára került. Ennek a tételnek a formája például ABA forma ahol A = aababa B = ccdcdc. A tanulók jelekkel rögzítik a zenei forma azon pontjait, ahol a tanár megállítja a zenét – pl. A rész, megismételt b. A feladattípust ismerik, már korábban tanult zenékre vonatkozóan. Ez a feladat lényegében könnyű, „csak” a zenére való koncentráció milyenségén múlik a sikeresség.

II.1. Csoportos tevékenység, már ismert, elemzett zenéhez Rajz kiscsoportos megalkotása zenehallgatás közben

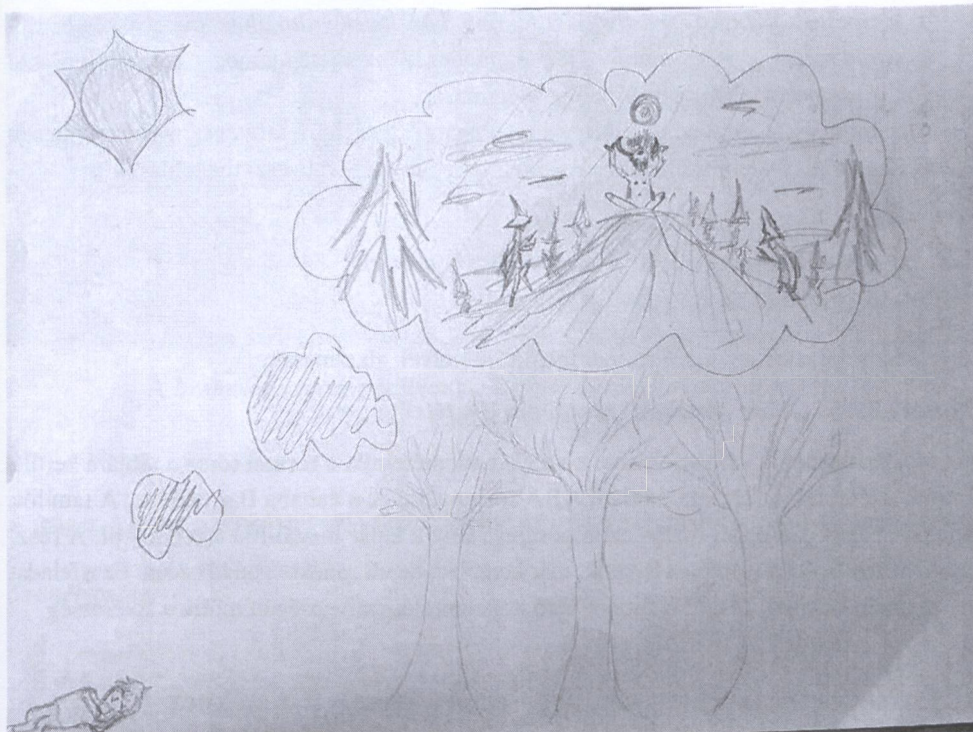
Az előkészítésben a művet közösen elemeztük, megismertük a programját, kontextusait. Az öttagú tanulói csoportok választhattak a tevékenységi formák között. A csoportos rajzolás optimális esetben már aktualitását veszített, nagyméretű plakátok hátoldalán történik. Egyik esetben közös zenehallgatás közben zajlott a munka, másik esetben a csoportok a telefonjukról hallgathatták halkán a számukra épp fontos részt.

Muszorgszkij: Egy éj a kopár hegyen⁶

Az alábbi rajzon a boszorkányéj rituáléja a gondolatbuborékban van, az erdőszélén alvó legény álmát megjelenítve. Az égen a valóságban már a nap süt, hiszen reggel lett, mindjárt felébred a legény. Látszik a rajzon a különböző kezek munkája.

⁵ Például a Bécsi Filharmonikusok előadásában, Nikolaus Harnoncourt vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=qKdGwMm-etc>.

⁶ Például a Milánói Scala Filharmonikus Zenekara előadásában, Lorin Maazel vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=SuVdJ8fWbBo>.



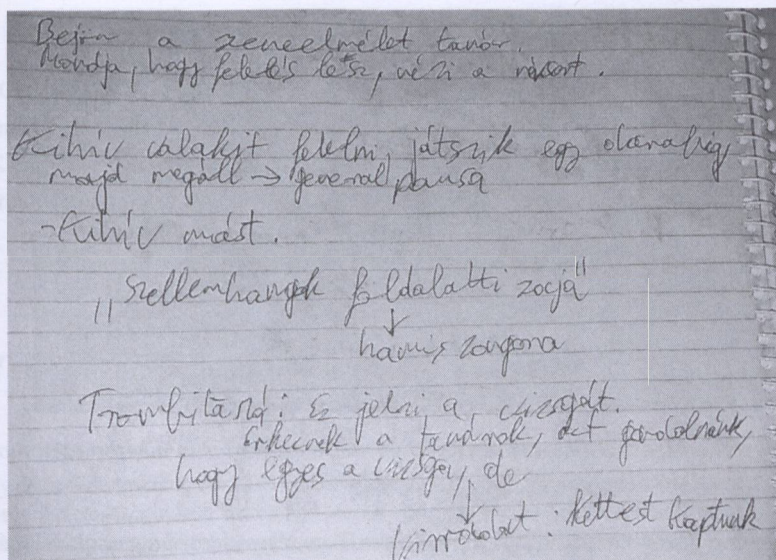
A Muszorgszkij-mű hallgatása közben csoportos munkával készült tanulói rajz

II.2. Csoportos tevékenység, már ismert, elemzett zenékhez Programzenénél a zenére illő új történet kitalálása

Az előkészítésben a művet közösen elemeztük, megismertük a programját, kontextusait. Az öttagú tanulói csoportok választhattak a tevékenységi formák között. A történetírás feladatának lényege, hogy a program hatására megvalósuló zenei formát egy új „programmal”, új történettel „töltsék fel”, amely illeszkedik a zenei formához, és karakterben sem áll távol tőle.

Muszorgszkij: Egy éj a kopár hegyen

A félelmetes boszorkányéj helyett a tanulók a „rettegett” zeneelmélet vizsga mozzanatait helyezték rá a zenei fordulatokra, nagyon meggyőzően. Közben remekül szórakoztak, valódi közös kreatív alkotás lett belőle!



A Muszorgszkij-mű hallgatása közben csoportos munkával készült tanulói történet jegyzete

Ehhez a feladatípushoz a mű alapos ismerete is szükséges, és olyan szabad fantázia, ami a meglévő történetből bátran el tud szakadni. És természetesen összhang a csoport tagjai között.

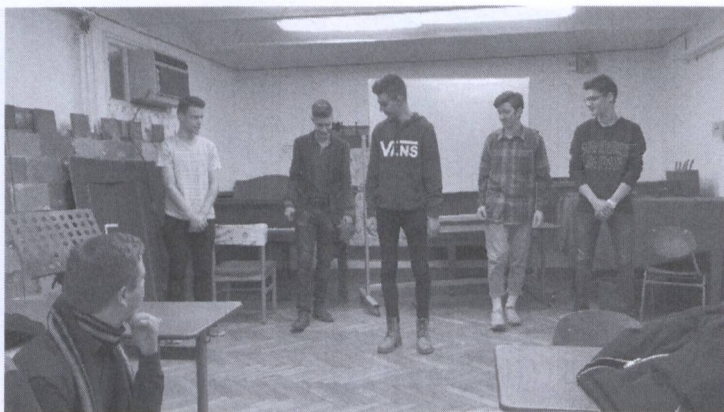
II.3. Csoportos tevékenység, már ismert, elemzett zenéhez

A mű „történetének” vagy új, kitalált történetének eljátszása, eltáncolása

Mendelssohn: Szentivánéji álom⁷

Az előkészítésben a művet közösen elemeztük, megismertük a programját, kontextusait. A cselekmény realizálásának lényege, hogy a zenei gesztusokat, formai váltásokat és hangszín-változásokat kövesse a produkció. A programban leírt történetet nem kötelező követni, lehet más is kitalálni. Az öttagú tanulói csoportok választhattak formarészek közül. A kész produkciók így folyamatában a teljes zeneművet megjelenítik: ez az előadás a tanóra végső mozzanata.

⁷ Például a Lipcsei Gewandhaus Zenekar előadásában, Kurt Masur vezényletével: <https://www.youtube.com/watch?v=wIcImOYivDA>.



Pillanatfelvétel a Mendelssohn-mű bevezető ütemeire csoportosan megtervezett mozgásból

Ez a kép a nyitány kezdőakkordjaihoz tartozik, a négy akkord a mesék világába visz, ezt ábrázolták a tanulók egy-egy harmóniához tartozó kilépéssel.



Pillanatfelvétel a Mendelssohn-mű bevezető visszatérésére csoportosan megtervezett mozgásból

Itt a melléktéma szerelmespárjának önfeledt táncát láthatjuk az erdő fáinak háttére előtt.

Összességképpen megállapítható, hogy a tanulók többsége örömmel vesz részt efféle zene-történet órai játékokban. Hasznosnak bizonyulnak a feladatok: az így megközelített műveket biztosabban felismerik a későbbiekben is. Fontosnak tartom mindazonáltal megtartani az egyensúlyt a kérdésekből-válaszokból kirajzolódó közös zenemű-elemzés és a saját tevékenységgel élményt elmélyítő órai zenehallgatás alkalmazása között. Ebben a szellemben, meggyőződéssel folytatom a megkezdett munkát, „bátor, víg és boldog lépdeléssel”.

Irodalom

- Bolton, Gavin 1993: *A tanítási dráma elmélete*. Budapest: Marczibányi Téri Művelődési Központ.
- Józsa Krisztián 2007: *Az elsajátítási motiváció*. Budapest: Műszaki Kiadó.
- Kokas Klára 1972: *Képességfejlesztés zenei neveléssel*. Budapest: Zeneműkiadó.
- Oláh Attila 2005: *Érzelmek, megküzdés és optimális élmény*. Budapest: Trefort Kiadó.

Teaching of music listening in musical grammar school

My study deals with teaching of music listening in musical grammar school. In this sense the word music means only the classical music which has special complexity, so hard to listen it well. In professional training with many informations about music the pupils can lost the treat of listening of music. But in my opinion the most important is keeping the pleasure of music listening for becoming good musicians and happy adults. The study shows my methods for this aim.



Társasjátékok a könyvtárhasználat tanításában¹

DÖMSÖDY ANDREA

domsody.andrea@opkm.hu

EKE OFI Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum



Kulcsszavak: *könyvtárhasználat tanítása, olvasóvá nevelés, játék, gondolkodás, fejlesztés*

Gamifikáció vagy játék?

A gamifikáció (játékosítás) a játékmechanizmusok beépítését jelenti valamilyen eredendően nem játék célú helyzetbe. Ezt gyakran a videójátékok, online játékok mintájára teszik, azok elemeit építik be a tanulási folyamatba. Ilyenek például a teljesítendő küldetés, a pontgyűjtés, a jutalmak, a különböző szintek elérése (Egri 2017, Prievera–Nádori 2018).

A játék és a játékszerek ettől egy sokkal általánosabb formában a kezdetektől fogva jelen vannak a tanítási, tanulási, nevelési szituációkban. Már a játékpedagógia leírásának elemei is nagy múltúak, hiszen az ókorig nyúlnak vissza. A gyermekközpontú pedagógiáknak is fontos eleme a játék. Általános meghatározásának egyik alapvető eleme az örömforrás, sőt kutatás bizonyítja, hogy a szórakozás oldja a feszültséget, ami növeli a szellemi teljesítőképességet (Mikóné 2018).

A játék sokféle lehet a könyvtárban és a könyvtárhasználat tanításában is. Játshatunk eszközökkel és anélkül, előre gyártott és saját készítésű játékokkal, egyedül vagy társakkal, kézzel fogható eszközökkel és számítógéppel. Nagy fejlesztő lehetőség van a szerepjátékban és nagy az élményfaktora a játékos vetélkedőknek. Emellett a sokféle játékos tevékenységnek, feladatnak nagy szerepe van az aktív tanulásban is. Ezek közül ma például egyre népszerűbbek a szabadulószoftok.

Ugyancsak nagy lehetőség van a játékok résztvevőkkel való elkészítésében is, de az önálló téma, itt most csak helyenként fogjuk érinteni.

¹ A Magyar Könyvtárosok Egyesülete 51. vándorgyűlésének keretében a *Librarian to go – a Könyvtáros tárháza c. szekcióban szervezett worldcafé egyik asztalánál Dömsödy Andrea és Simon Krisztina Társasjáték adaptációk a könyvtárhasználat tanításában* címmel mutatta be a játékokat. Letölthető segédletek, játékok a Könyvtáros-tanárok Egyesülete honlapján érhetők el: http://www.ktep.hu/tarsas_konyvtarban

Témánk szempontjából nagy jelentősége van annak, hogy a játékot színesítésként, lazításként vagy tudatos fejlesztőeszközként alkalmazzuk. Ez utóbbin belül is különböző a szerep, ha az általánosan fontos gondolkodási és matematikai képesség fejlesztése a cél (pl.: Sakkalpota, Komplex Instrukciós Program), vagy ha konkrétan valamelyik képesség vagy tárgyi tudás fejlesztésére fókuszálunk. Ebben az írásban ez utóbbi a cél.

Gyakran gondolják azt is, hogy a játék elsősorban a kisebb gyerekekkel, az óvodásokkal és az alsó tagozatosokkal helyén való, megfelelő módszer. Ennek ellenkezője mellett érv a társasjátékok napjainkban való reneszánsza, mely erőteljesen érinti a gyerekek mellett a (fiatal) felnőtteket is.

Miért pont társasjáték?

A játék téma szerteágazó, ezért itt most kifejezetten egy részterületet, a társasjátékot vizsgáljuk meg, azok közül is azokra fókuszálunk, melyek kereskedelmi forgalomban kaphatók. Ennek egyik oka az, hogy a játékelméletről, a játékosításról van elérhető irodalom, a másik pedig az, hogy hozzá lehet férni sok népi és játékgyűjteményhez, vetélkedők forráskönyveivel is. Ezek között található több kifejezetten könyvtári célú gyűjtemény is (pl.: Andóczy 2008, Bogyó–Dömsödy 2017). A társasjátékokról viszont még kevés összefoglaló leírás készült általában is és könyvtári szempontból is.

Társasjátéknak nevezhetjük azokat a többnyire táblás vagy kártyajátékokat, melyeket egy kitalált cél elérése érdekében egy szabály alapján játszik két vagy több személy vagy csapat. A játék során társas kompetenciákat is használnak, fejlesztik, hiszen a társasjáték meghatározásának része, hogy a játék során a társakra, azok tevékenységére reflektálni kell (Aczél 2015).

Ma a társasjátékok nagyon népszerűek nemcsak a gyerekek között, hanem a felnőttek körében is. Sok igényes, izgalmas játék érhető el a magyar piacon. Sok közülük eleve valamilyen képesség fejlesztését célozza meg (pl.: logikai, kommunikációs, stratégiai, kooperatív), sokban elsősorban a versengés és/vagy az élmény dominál, de ezek kombinációjával is találunk sikeres játékokat. Az elterjedt, népszerű játékokat a diákok közül sokan ismerik és kedvelik, ami egy tanítási szituációban pozitívan hathat a motivációra. Külön segítség a foglalkozás keretében való használatuk során, hogy az ismert játékok szabálytanítására nem vagy jóval kevesebb időt kell szánni. Ebben a diákok is egymás segítségére lehetnek. A játékot már ismerő tanulók így magyarázatban, segítségnyújtásban is fejlődhetnek.

Jó társasjátékot készíteni nem könnyű. Ahhoz, hogy működő, élvezetes és tartalmas is legyen, hosszú fejlesztő folyamat vezet. Egy már kidolgozott társasjáték szabályait kreatívan, céljainknak megfelelően választani és alakítani viszont egy céljaival tisztában lévő pedagógus számára is járható út (Kincses–Lencse 2013).

Már létezik a társasjáték-pedagógia kifejezés is, mely a fejlesztésbe a társasjátékokat bevonó pedagógiai módszernek tekinthető (Aczél 2015), vagyis nem pedagógia, de mindenképpen épít az élményen keresztüli motiválásra, emellett tudatosan használja a társas kompetenciák és a küzdési stratégiák fejlesztésében rejlő lehetőségeit is. Tudatában van annak is, hogy a játékosok nem azért játszanak, hogy fejlődjenek vagy tanuljanak, de felhasználja motivációjukat.

Már címünkéből is látszik, hogy szempontunk kifejezetten a könyvtárhasználat tanításának módszertani támogatása, nem pedig a társas kompetenciák fejlesztése, így a következő alkalmazási javaslatok a didaktikai célok miatt helyenként kilépnek a társasjáték fent megadott ismérveinek keretéből. Ennek megfelelően nem is használjuk itt a társasjáték-pedagógiai kifejezést, csak a tanítás társasjátékokkal való támogatását.

Mivel a társasjátékok alkalmazásával célunk a könyvtárhasználat tanításának színesítése, a megértés segítése, javasoljuk, hogy a versenyből adódó frusztrációt kapcsoljuk ki. Például egy kitalálós játék játszható pontszerzésre, de örülhetünk pusztán annak is, hogy aktuálisan valaki kitalálta, vagy annak, hogy milyen kreatívan, humorosan oldotta meg.

A könyvtárhasználat tanításához kapcsolható társasjátékok

Az alábbiakban célok szerint sorra vesszük az egyes társasjátékfajtákat.

A) PÁROSÍTÁSRA ÉPÍTŐ JÁTÉKOK AZ ISMERETEK RÖGZÍTÉSE ÉRDEKÉBEN

1. Memóriajátékok, Fekete Péterek

Ezek a legismertebb s talán a legrégebbi játékok közül valók. Szabályaik egyszerűek. Eredeti változatban versenyjátékok, vagyis a játékosok célja a másik legyőzése. De mindhárom típus játszható nyertes nélkül is, kooperatív változatban, melynek célja a közös pontgyűjtés, a darabok közös összegyűjtése, a feladat teljesítése.

Ezek a játékok könyvtárhasználat tanításának céljára elsősorban saját készítésű változatban használhatók. Előre gyártott, kereskedelmi forgalomban kapható néhány meséhez kapcsolódó, amelyek az olvasóvá nevelést, az olvasmányfeldolgozást segíthetik, de kifejezetten könyvtárhasználati tartalmút nem ismerünk. Mivel egyszerű kép- vagy szókártyák kellene hozzá, azokat magunk is összeválogathatjuk a tananyag tartalmának megfelelően. Amennyiben következetesen egy méretet alkalmazunk, akkor az egyes kártyacsomagjaink a céloknak megfelelően jól variálhatók, újrahasznosíthatók lesznek.

A játékok egyszerűbb változataiban a párok, vagyis az összeillő elemek teljesen azonosak. Nehezebb, gondolkodtatóbb változatban a párok valamilyen tartalmi szempontból függenek össze. Ilyenkor különösen kell figyelni az egyértelműségre. Vagy megengedett lehet a több megoldás is, de akkor is kell, hogy jusson mindennek pár. Például:

- típus – konkrét példa (pl.: nemzeti könyvtár – OSZK; szerző – Békés Pál),
- rész – egész (pl.: címlapverző – könyv; szárnyat ígéz – Bóbita, Nyilas Misi – Légy jó mindhalálig),
- cselekvés – szükséges eszköz (pl.: kölcsönzés – olvasójegy),
- kifejezés – meghatározás (pl.: dedikáció – szerzői aláírás; Kovácsné–Rákosné 2017),
- jel – jelentése (pl.: ~ – tilde; 5 – természettudomány)
- bármely más típusú összetartozás (pl.: Varró Dániel – Túl a Maszat-hegyen).

2. Dominó

A dominó szintén egy ősi játék, mely párosításra épül. A különbség, mely a játékmenetet is befolyásolja, az, hogy egy kártyán két kép/szó van, melyből sor áll össze. Erre könyvtár-használati tematikus példákat a memóriajáték leírásánál mutattunk. A fogalmi dominóról Kovácsné Vári Eszter – Rákosné Horváth Erzsébet (2017) leírásában olvashatnak részletesebben.

A dominó a sor építésének következtében nemcsak párosításra, hanem folyamatok összeállítására, sorrendezésre is alkalmas. Ebben az esetben a dominónak csak egy helyes sorrendje van. Ezen alapul a „folyamatos dominó”, ami épülhet az információs problémamegoldás folyamatára (Dömsödy 2017), a kölcsönzés menetére.

3. Mintafelismerő társasjáték

Ezek általában gyorsasági, figyelemfejlesztő játékok. Alapvetően versenyjátékok, de a „mindenkit megvárunk” változatban is működőképesek. Ennek egy példáját mutatjuk itt be.

DOBBLE

A Dobble lényege, hogy két kártyán meg kell keresni az azonos képet és gyorsan bemondani. Ennek megfelelően a rögzítést, bevésést segíti, hisz az egyes képek, kifejezések sokszor kerülnek elő.

Több játékvariációban játszható attól függően, hogy milyen kártyával kell összehasonlítani (központival vagy a többiekével), kártyagyűjtő és kártyától szabaduló változatban is működik. A kereskedelmi forgalomban többféle képsorozattal kapható, de egyik sem kifejezetten könyvtári.

A játék viszont előállítható saját változatban is, de ehhez egy matematikai algoritmust kell követni, ami azt biztosítja, hogy garantáltan minden kártya között csak egy közös elem legyen, de egy mindenképpen legyen. A kártyák számától függően ennek feltétele, hogy találjunk pont 13/31/57 fogalmat, szimbólumot az általunk választott célhoz. A kártyák előállítását az interneten már többféle dobble-generátor is segíti, de a diákokkal való előállítása jó együttműködő projekt lehet a matematikatanárral.

Könyvtári tartalommal legegyszerűbben fogalmakkal készíthető. Egy témakörön belül keressünk megfelelő számú fogalmat. Ez nem mindig könnyű. A honlapról letölthető példában a bibliográfiai hivatkozás egy-egy dokumentumtípushoz szükséges adatait, jeleit gyűjtöttük ki. A játék során a tanulóknak rögzülhet, hogy milyen adattípusok szükségesek. Például így jön ki a 13 elem:

- folyóiratcikk hivatkozása: szerző1 – szerző2 – cím – alcím – In: – folyóirat – év – évfolyam – szám – oldalszám – : – . – ,
- tanulmánykötetben megjelent mű hivatkozása: szerző1 – szerző2 – cím – alcím – In: – szerkesztő – bennfoglaló_cím – sorozat – kiadás – hely – kiadó – év – oldalszám
- szolgáltatások: kölcsönzés – hosszabbítás – előjegyzés – katalógus – helyben_használat – internet – játék – foglalkozás – kiállítás – másolás – tájékoztatás – rendezvény – témafigyelés

A saját készítés előnye, hogy nagy méretben is előállítható, vagyis többen és csapatban is játszhatják.

B) TÁRSASJÁTÉKOK AZ OLVASÁS NÉPSZERŰSÍTÉSE ÉRDEKÉBEN

Külön csoportként is kezelhetjük azokat a társasjátékokat, amelyek konkrétan valamilyen irodalmi műhöz kapcsolódnak. Mint már említettük, a klasszikus memóriajáték, a Fekete Péter vagy a dominó készülhet a művek szereplői, eseményei alapján is.

Emellett egyes népszerű vagy kötelező irodalmi műhöz már összetettebb társasjátékok is készülnek. A Pagony kiadó több művéhez adott ki ilyeneket (pl.: Rumini, Kufli, Óvodás vagyok, Időfutár). Jellemző ez az irány a fiatalokat, felnőtteket célzó fantasy művekre is (pl.: A gyűrűk urára), de népmesei elemekre építőket is találhatunk (Magyar népmesék, Én mesélek – Lehet más a mese vége, Világgá megyek).

4. Történetmesélés, történetpszövés

Ez a játéktípus népszerű a beszédfejlesztés módszerei között, és jól kombinálhatók drámapedagógiai elemekkel is. Előre gyártott eszköz nélkül is jól játszható (Sütő 2017), de felhasználhatók a párosító játékokhoz használt/készített kártyák is. Természetesen direkt erre a célra is készíthetünk szókértákat az adott olvasmány szereplőiről, helyszíneiről, eseményeiről, a történetet meghatározó kifejezéseiről.

A készen vásárolható játékok közül a Sztorikocka (StoryCubes) sok viszonylag általános, sokféleképpen értelmezhető szimbólummal dolgozik. Azok is felhasználhatók nemcsak teljesen kitalált, hanem adott történetek közös újramesélésére is. Emellett könyvtárhasználati eseménysorok, tevékenységek (pl.: kölcsönzés, irodalomkutatás) is meséltethetők velük. Kreativitást igényel és humor forrása lehet, ha a feladat az, hogy egy adott regény elmesélésébe hogyan építsük be az éppen dobott szimbólumot úgy, hogy az eredeti történet ne sérüljön, mégis része legyen annak. A Sztorikockához sok kiegészítő, tematikus kockacsomag kapható. Nagyobb csoportban való játékhoz az alapkockakészletből kapható nagyobb méretű kivitel is.

C) A FOGALOMALKOTÁST, A FOGALMI FEJLŐDÉST SEGÍTŐ TÁRSASJÁTÉKOK

A fogalmi fejlesztés általában is célja a tanításnak. Minden tantárgyi területen vannak olyan fogalmak, amelyek megértése alapvetően szükséges a tananyag megértéséhez. Ilyenek a könyvtárhasználat területén is vannak. A fogalmak értése a szövegértéshez is elengedhetetlen.

Ehhez alapszinten használhatók a fentebb már bemutatott párkereső játékok. Magasabb szinten viszont a fogalmak csoportosítását, jellemzését, felismerését igénylő játékok használhatók.

5. Kitalálók

A fogalom jellemzésére épülő játékok közül a legismertebbek a kitalálós játékok, melyeknek sokféle változata terjedt el eszköz nélküli és kereskedelmi forgalomban is kapható formában. Pl.: barchoba, Amerikából jöttem..., Activity, Tabu, Concept. Ezek lehetnek szóbeliek, vizuálisak, mutogatásra, eljátszásra épülők. Sokféle szabályrendszerrel működhetnek.

Játszhatók saját készítésű vagy válogatású feladatkártyákkal, és a fogalom kiválasztása rábízható a résztvevőkre is. A könyvtárhoz jól kapcsolható témák:

- könyvtárhasználati fogalmak,
- irodalmi művek: címek, szereplők, események, helyszínek, jellemek, idézetek,
- alkotók: írók, illusztrátorok,
- nem fogalmak, hanem keresőkérdések, témák.

A fogalmakkal való munka és a fogalmi fejlődés a könyvtárhasználat tanításában viszont az információkeresés szempontjából is meghatározó. Egyrészt abban a témában tudunk hatékonyan keresni, melynek értjük fogalmait, azok struktúráját. Másrészt értjük, hogy az információk és a dokumentumok rendszerezése formai, tartalmi csoportok mentén történik. Emellett többféle fogalmi viszony és kategória megértése szükséges: alá-, fölé-, mellérendelés, logikai kapcsolatok (and, or, not), jellemzési szempontok. Vagyis a kommunikációs játékokban való sikeresség segítheti az információkeresést. A hatékonyság érdekében érdemes a diákokat, játékosokat segíteni abban, hogy ne csak asszociációkra építsenek a játék során, hanem tudatosan, módszeresen alkalmazzák a fogalom jellemzésének lehetőségeit. Ez segíthető sajátos szabályok bevezetésével. Pl.:

- Mindenképpen mondani kell a fölérendelt fogalmat.
- A tárgyak jellemzését szín, forma, méret megadásával kell kezdeni.
- Elsőnek az ETO főosztályt / tudományterületet kell bemondani.

Ezek a játékok – miután a szabályokat már ismerik a diákok – akár minden foglalkozás részei lehetnek, hiszen egy-egy fogalom kitalálása általában csak néhány perc. Vagyis az óra eleji ráhangolódás vagy az óra végi reflektálás szakaszának részei is lehetnek, mindig az aktuális témakör feladatkártyáival. A játék rövidege miatt viszont az óraközi szünetekben is alkalmas egy-egy játékra az iskolai könyvtárban. Akár várhatjuk a diákokat egy-egy készített fogalomkártyával.

Az ebbe a kategóriába tartozó játékok közül kettőt mutatunk be részletesebben. A Conceptet, mely új és újszerű a társasjátékpiacon, és eredeti játékszabállyal is jól kapcsolható a könyvtárhasználati fejlesztéshez. A Definity pedig igazi könyvtári játék új köntösben.

CONCEPT

A Concept kommunikációs társasjáték, egyfajta képes Activity. Előre megadott képi szimbólumok segítségével kell elmagyarázni a feladványt. Nem barchoba, nem szabad kérdegetni, hanem a magyarázó gondolatmenetét kell megérteni, követni és rákérdezni. Erőteljesen épít a fogalmi kategóriákra és az asszociációkra. A megadott (jel)képek mentén mindenképpen meg kell adni a főfogalmat, és külön kell jelölni a különböző szempontú megközelítéseket. Az egyes szempontok mentén pedig további jellemzők adhatók meg. Vagyis tudatosan, elemeire bontva kell magyarázni. Ez már a fogalomról való módszeres gondolkodásra készítet. A jelölések a játékosársak találatai mentén újrendezhető, változtathatók. Ez segíti

az alternatív megoldásokban gondolkodást, a (gondolkodási, magyarázási, problémamegoldási) folyamat folyamatos felülbírálsát, módosítását. Együttműködést is fejleszt, ha a feladványt ketten próbálják elmagyarázni.

Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

Segíti a keresőkérdés megfogalmazását, azon belül is az összetett keresést, a fölérendelt és kapcsolódó fogalmak megtalálását, a kategóriákban gondolkodás, a kötött kifejezőkészlettel (információkereső nyelvvel) való kifejezést, a hierarchia és kapcsolati viszonyok kifejezésének szükségességét. Mindennek alapja, hogy a nagy bábuk kis kockákkal specifikálhatók és a nagy bábuk között is van hierarchia. Így például az étel és az állat szimbóluma segítségével máshogy kell kirakni az állati eredetű élelmiszert és az állatot, amelynek az a jellemzője, amit eszik.

A játék már az eredeti játéktáblával is játszható a fenti célokkal, de készíthetünk kiegészítő táblát vagy teljesen egyedi játéktáblát is. A már meglévő képek mellé a következőket jelképező szimbólumok lehetnek hasznosak: ETO főosztályok, logikai operátorok, tagadás.

A játékban fontos, hogy mindenki jól lássa a táblát, így nagyobb csoportban hasznos lehet egy nagyméretű, padlóra teríthető vagy egy mágnes táblára kivetített változat, mely színes mágnesekkel kiegészítve ugyanilyen logikában játszható.

Egy-egy feladvány után hasznos lehet a megbeszélési szakasz, amelyben a magyarázó játékos(ok) bemutathatja gondolatmenetét, a többiek pedig alternatív megoldásokat próbálhatnak összeállítani.

DEFINITY – BAKOSOZÁS

Az összes társasjáték közül ezt nevezhetjük a legkönnytáribbnak. A táblás, szókétyákkal kiegészített játékváltozat előtt is elterjedt volt Magyarországon. „Szótáras játék” vagy „bakosozás” néven ismert. Alapja egy Bakos, vagyis Bakos Ferenc *Idegen szavak és kifejezések szótára* c. művének bármely kiadása. A játékban az tud jól teljesíteni, aki ismeri a szótári szócikkek felépítését, nyelvezetét és a fogalommeghatározás lényegét. Ezek egyértelműen könyvtárhasználati témakörök. És melyik könyvtárban ne lenne kéznél egy Bakos?

A játék lényege, hogy az egyik játékos választ a szótárból egy szót, melyet a többiek nem ismernek. Ennek szócikkét kimásolja egy lapra, a többi játékos pedig külön lapra maga próbál egy hihető definíciót írni. A cél, hogy annyira hihetőt írjon, hogy minél többen szavazzanak az övére, hogy szerintük az az eredeti. A játékban a humornak is nagy terepe lehet.

6. Csoportosító társasjátékok

A fogalmi fejlesztés egy másik módszere a csoportosítás, az egyes fogalmak közös elemeinek, össze- vagy össze nem tartozásának elemzése, megállapítása. Erre többféle asszociációs játék is elérhető a piacon, melyek játékszabályai szintén jól alkalmazhatók saját kártyákkal is, de ha nem kifejezetten a könyvtárhoz kapcsolódó fogalmak fejlesztése a cél, hanem az információkeresés támogatása, a fogalmak rendszerezésében való gondolkodás fejlesztése,

akkor eredeti kártyákkal is szolgálhatják céljainkat. Ezek közül a Brainstorm és a Fedőnevek című játékokat mutatjuk itt be.

Ezek a játékok az eredeti társasjáték szabályait megtartva fogalomkártyák helyett eredeti dokumentumokkal is játszhatók. Ebben az esetben a kártyák helyett a gondosan összeválogatott könyvtári dokumentumokat rakjuk ki. Itt megadható akár az is, hogy a dokumentumok formai vagy tartalmi jellemzőivel kell-e játszani.

BRAINSTORM

A Brainstorm nagy mennyiségű képkártyával játszható asszociációs társasjáték. A játék célja, hogy minél több kártyát gyűjtsünk össze. Ennek módja, hogy a látott kártyákhoz olyan fogalmat kell bemondani, ami minél több képhez kapcsolódik. Amelyikhez hozzá tudjuk kötni, azt begyűjthetjük.

A játék szorosabban kapcsolható a könyvtárhasználati fejlesztéshez, ha további szabályokat vezetünk be. Például:

- mindenképpen fölérendelt fogalmat kell mondani,
- ETO főosztályt/alosztályt, szakcsoportszámot kell mondani,
- elvont fogalmakért több pont jár,
- megköthetjük azt a tematikát, amiben mondani kell (pl. csak irodalmi művet lehet mondani [pontos cím és a szerző további pont]).

FEDŐNEVEK

A Fedőnevek két csapatban játszható társasjáték, melyhez sok fogalomkártya és több előre elkészített kulcskártya szükséges. A fentebb bemutatott Brainstormhoz nagyon hasonló az alaplogikája. A szabályrendszere bonyolultabb, de sokkal izgalmasabb. A többletet a kitalált játékszituáció (a krimi) és a kulcskártya adja, amely kijelöli, hogy kik a kémek, a járókelők és a bérgyilkosok. A kártyákat/fogalmakat összefogó megfelelő fogalom kiválasztását az nehezíti, hogy a kulcskártya szerint már nem bármely kártya begyűjtése a cél, hanem csak bizonyosaké. Például a bérgyilkost kerülni kell, csak a saját kémeit kell visszahívni.

A játékról már tanítóknak szóló leírás is található. Ebben az életkorban úgy is jól működik, ha egy jellemzés, fogalom egy kártyára vonatkozik (Magyar 2019), de a fogalmi fejlődés magasabb szintjén már jól játszható a több kártya felfedésére sarkalló stratégiákkal is.

Példa egy kisebb, saját készítésű kulcskártyára:

járókelő	BÉRGYILKOS	A csapat kéme
A csapat kéme	B csapat kéme	B csapat kéme
B csapat kéme	A csapat kéme	járókelő

A véletlenszerűen letett fogalomkártyák

számítógép-használat	kölcsönzés	gyermekkönyvtár
iskolai könyvtár	szakkönyvtár	CD
folyóirat	nemzeti könyvtár	nyomtatott könyv

Cél, hogy csak a saját kémeimet találjam meg.

A csapat: könyvtártípus, melyet gyerekek is használhatnak

B csapat: Nyugat

A csapat: Gutenberg

D) ISMERETBŐVÍTŐ, ISMERETTERJESZTŐ JÁTÉKOK

Ezek közé tartoznak a kvízzjátékok, melyek széles választékban kaphatók már régóta. Mindegyik formája feltölthető könyvtárakkal, könyvtárhasználattal kapcsolatos műveltségi kérdésekkel is. Kifejezetten ilyen tematikájú kiadásról nem tudunk, de a publikált foglalkozástervek, játékgyűjtemények ilyeneket sokat adtak már közre (pl.: Bogyó–Dömsödy 2017, Dömsödy–Németh 2018).

7. Sorrendezésre építő társasjáték

A kvízzjátékok egy sajátos játéktechnikájú változata a Timeline, melyből Muzsnyai Nikolett (2017) készített könyvtári változatot. Annak további alkalmazási területeire adunk itt most ötleteket.

TIMELINE

A Timeline műveltségi játék, kvízzjáték, mely kifejezetten kronológiai tudást vár el. A játék során eseményeket jelképező kártyákat kell időrendi sorrendbe állítani, így a játékosok közösen építik az idővonalat. A kártya egyik oldalán csak az esemény szerepel, a másikon az évszám is. A soron következő játékosnak a már meglévő sorba kell behelyeznie egyik saját kártyáját, majd annak megfordításával ellenőrizni annak helyességét.

Többféle tematikában kapható valós és fiktív történelemről is (állatok, találmányok, dinoszauruszok, zene, mozi, Star Wars). A valós eseményekről szólók akár keverve is használhatók.

A játékban való sikerhez nem feltétlenül kell tudni az esemény pontos dátumát. Az események egymásutánisága fontos, vagyis a sorrendnek kell helyesnek lennie. Ennek eldöntését segíti a kártyákon szereplő dátum. Vagyis ezen módon az évszámismeretnek ad értelmet.

A társasjáték eredeti kártyái kisméretűek, így messziről nem jól láthatók. A teljesen saját készítésűek esetében azt kell mérlegelni, hogy az fontosabb-e, hogy jól lássa egy nagyobb csoport is, vagy az, hogy az eredeti kártyákkal keverve is játszható legyen.

Könyvtári variációk – Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

A társasjáték jól kapcsolható a könyvtártörténethez, a kronológia segédkönyvtípus tanításához, az információ értékeléséhez (megbízhatóság, hitelesség) és az információkereséshez is.

Az eredeti játékkal is többféleképpen fejleszthető a könyvtárhasználati tudás. Kérhetjük a diákokat, hogy a kártyákon lévő adatok pontosságát, hitelességét ellenőrizzék forrás-használat segítségével. Ugyanez kérhető egy előre kirakott sor ellenőrzésével kapcsolatban is. Ezen feladatok során érdemes olyan eseményekre fókuszálni, melyek pontos dátumában a tudomány sem biztos, vagy többféle álláspont ismert, vagy tudjuk, hogy bizonyos forrásokban rosszul szerepel. Egy másik variáció, hogy nem egyszerűen ellenőrizni kell, hanem a kártya adatait (egy újonnan készített kártyán vagy egy poszteren, mágnes táblán) forrással kell hitelesíteni. De azt is vizsgálhatják a diákok, hogy egy téma minden fontos eseménye szerepel-e a sorban. Ez így alapvetően nem játék, de a keresés jutalmaként, levezetéseként játszani is lehet a kártyákkal.

Sajátos játékvariáció, mely már a szemléletformálást, az események megértését is segíti, ha nem időrendi, hanem valamilyen más szempontú, más szemszögű (pl. Magyarország, könyvtárak, tudományfejlődés, emberiség) fontossági sorrendbe kell tenni a kártyákat.

Egyedi kiegészítőlapokkal még többféle helyzetben használható a játékmenet és a játéktípus, hiszen a tartalom jobban igazítható céljainkhoz.

Kiegészítő kártyák esetén kifejezetten könyvtártörténeti kártyákkal bővíthetjük, vagy önállóan csak azokkal is játszhatjuk (Muzsnyai 2017). Az események összeállításánál fontos lehet, hogy a rögzített kultúra fejlődése ne csak a könyvekre és könyvtárakra terjedjen ki, hanem más információhordozók is megjelenjenek benne. A könyvtárak jelentőségének, szerepének megértéséhez más tudományterületek fejlődésével, történelmi eseményekkel együtt is érdemes láttatni a könyvtárakat (tantárgyi koncentráció). Erre jó lehetőséget biztosít, ha a kereskedelembe kapható kártyák közé keverjük a könyvtári témájúakat.

Történetet, folyamatot bemutató, új ismereteket közlő foglalkozás esetén akár szemléltetésként is használható, majd a rögzítést segítő, ellenőrizendő játékként is játszható. Így akár több foglalkozás során folyamatosan bővíülhet a kártyapaklink.

Ugyanez a játék működőképes egy irodalmi mű, egy történet, egy történelmi esemény eseményeivel is (évszám nélkül, egymásutánosság alapján).

E) SZEMLELETFORMÁLÁST SEGÍTŐ JÁTÉKOK

Az összes társasjáték tartalma összeállítható úgy is, hogy azok megdöbbentő, elgondolkodtató, szemléletformáló információkat is tartalmazzanak. Már az is egyfajta szemléletformálás, hogy a könyvtárban társasjátékozni lehet, és az nem unalmas és/vagy kizárólag tudományos hely. Vannak viszont olyan társasjátékok, melyek, ha a pedagógiai célokat nézzük, elsősorban a szemléletformálásra használhatók jól. Ezeknek a társasjátékoknak egyik típusa az önismereti/ ismerkedési/beszélgetős játék (pl.: Igen), a másik típusa pedig az asszociációs játékok. Ez utóbbiak ma egyik leghíresebb, és talán legszebb példája is a Dixit.

8. Asszociációs játékok

DIXIT

A Dixit asszociációs, kommunikációs játék, mely a kommunikáción kívül a fantáziát és az empátiát is fejleszti. A játék gyönyörű, részletgazdag, szimbolikus, elvont képkártyákra épül. Minden kép többértelmű, hosszú beszélgetések alapja lehet. Jól hasznosítható akár történetmesélő játékként, feladat alapjaként is (pl.: Oszoli-Pap 2018).

Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

A szemléletformálás mellett hatásos gondolatelőhívó lehet a foglalkozások ráhangoló és reflektív szakaszában is. Minden témával kapcsolatban vannak az embereknek előítéleteik. Ezek lehetnek pozitívak, negatívak, sőt semlegesek is, de mindenképpen meghatározzák a témával kapcsolatos tanulást. Ezek megismerését, megfogalmazását segíthetik ezek a képek. Ezeket keresztül a fogalmi fejlesztéshez is hozzájárul.

Mivel egy ilyen asszociációs játéknál érzelmekről, előítéletekről, az iskolai elvárásoktól elütő gondolatokról is szó van, olyan légkört vagy szituációt kell teremteni, melyben ezt a tanuló is elfogadhatónak tartja. Adjunk lehetőséget a kártyák, a szituációk mögé bújárásra. Pl.: A képek nem tökéletesen fedik le a témákat, csak kiragadnak. Most csak ezekből lehet választani... A játék játszható úgy is, hogy nem tudni, ki melyik kártyát tette be.

A könyvtárakkal, könyvtárhasználat, információhasználat kapcsolatos szemléletformáláshoz sokféle formában használhatók. Ezek közül néhány:

- általános előítéletek felszínre hozása: általános fogalmak. Pl.: könyvtár.
 - Az alábbi/az osztott képek közül melyik a legjellemzőbb a könyvtárakra?
 - A képek közül melyiket választaná egy tanár, egy fociista... (Ez segíthet megfogalmazni, hogy a könyvtárhasználat csak bizonyos embereknek való/segít-e.)
- könyvtár és szolgáltatásainak céljai, funkciói, tevékenységekhez kapcsolódó érzések
 - A kölcsönzés közben így érzem magam
 - A kiselőadás készítése
- olvasmányélményhez kapcsolódva
 - én így éreztem magam
 - a főszereplő jelleme

Az eredeti játékkal is többféleképpen lehet játszani az eredeti játékszabálytól eltérően:

1. Több kártyából válasszák ki a megadott fogalomhoz vagy helyzethez bármely szempontból szerintük legjobban illő képet (ugyanazzal a fogalommal több kör is játszható).
2. Értelmezzék a többiekét: Vajon miért azt választották? Mit gondolhat a másik?
3. Mondják el saját választott kártyájuk értelmezését,
4. Beszéljék meg az értelmezések okait, különbségeit, hasonlóságait...

Ha több kört is játszottunk ugyanazzal a fogalommal, akkor a végén kiválaszthatjuk a csoport képét is konszenzussal, melyik vagy melyek fejezik ki a legjobban.

Összegzés

Társasjáték sokféle van. Társasjáték a könyvtárakban is sokféle van. A diákok és egyéb használók szeretnek velük játszani ott helyben, sőt egyes helyeken ezek kölcsönözhetőek is. Ezek népszerűségére viszont egy sikeres szolgáltatáson kívül tanítási célok is építhetők.

Itt most 5 egységben 8 magunk által kialakított csoportban 7 konkrét, jelenleg a kereskedelmi forgalomban kapható társasjátékot mutattunk be röviden, és többet csak megemlítettünk. Végiggondoltuk azoknak a könyvtárhasználat tanításában való alkalmazhatóságát, ötleteket adtunk arra vonatkozóan, hogy milyen kiegészítéssel, módosítással állíthatók céljaink megvalósítása szolgálatába. Nem követtük a társasjáték-pedagógia szerinti összes célt, kifejezetten arra koncentráltunk, hogy melyek azok a társasjátékok, amik segíthetik a könyvtárak és használatuk megértését.

Az itt bemutatott játékok mindegyike nemcsak színesíti, élményszerűbbé teszi az oktatást, de vagy a memorizálást vagy a megértést is segítik, vagyis a könyvtárostanár vagy bármely szakos tanár módszertani repertoárját és munkájuk hatékonyságát is növelik.

Irodalom

- Aczél Zoltán 2015: A társasjáték-pedagógia filozófiája. In: Knausz Imre (főszerk.): *Taní-tani online*, h.n., k.n., 2015. URL: még: http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja. [Utolsó letöltés: 2019. 10. 04.]
- Andóczy Balogh Éva 2008: *Észrevétlen kutatás. Táblás és társasjátékok könyves környezetben*. Budapest–Szeged: Nemzeti Tankönyvkiadó – Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár. 102.
- Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.) 2017: *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 294.
- Dömsödy Andrea 2017: Folyamatos dominó. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 100–102.
- Dömsödy Andrea – Németh Szilvia (szerk.) 2018: *Olvasás, élmény, könyvtár. Egy könyvtárostanári konferencia lenyomata*. (Kis KTE könyvek, 10.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 182.
- Egri Krisztina 2017: Game on! Gamifikáció alkalmazása a könyvtári informatika oktatásában. *Könyvtári Figyelő*, 27. ksz. 76–81.
- Kincses Eszter – Lencse Máté 2013: Társasjáték-pedagógia. In: Knausz Imre (főszerk.): *Taní-tani online*, h. n., k. n., URL: http://www.tani-tani.info/tarsasjatek_pedagogia. [Utolsó letöltés: 2019. 10. 04.]
- Kovácsné Vári Eszter – Rákosné Horváth Erzsébet 2017: Dominó. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 59–63.
- Magyar Kinga 2019: Talált kincsek. Fedőnevek. Anyanyelvi játékok egy társasjáték nyomán. *Tanító*, 3. 13–15.

- Mikó Attiláné 2018: Játékosítás az alsó tagozatban. Fókuszban a Storyline. In: Toma Kornélia – Bednarik László – Podlovics Éva Livia (szerk.): *Iskola a határon. A pataki tanítóképzés 160 esztendeje, oktatási-nevelési módszerek kisgyermekkortól ifjúkorig, módszerek a digitális bennszülöttekhez.* (Sárospataki pedagógiai füzetek; 27.) Eger: Líceum. 255–264.
- Muzsnyai Nikolett 2017: Könyvtártörténeti Timeline. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea: *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok.* (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 103–107.
- Oszoli-Pap Márta 2018: Fogalmazástanítás DIXIT-tel. *Tanító*, 2. 18–20.
- Prievara Tibor – Nádori Gergely 2018: *A 21. századi iskola. Kézikönyv az iskola digitális transzformációjához.* Budapest: Enabler. 183.
- Sütő Éva 2017: Meselánc könyvtárra szabva. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok.* (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 187–189.

Board games in teaching library use

Commercially available board games, due to their popularity and experiential education potential, can be used with little modification to library instruction. Memory, Old Maid, Dominoes and Dobble games with special cards help to memorize and understand concepts. Library activities may be turned into tales by the use of storytelling activities. Games that are based on explaining (Concept, Definity) or grouping (Brainstorm, Codenames) concepts are good for teaching information search. Quizzes like Timeline can be used in ... reading, while association games (eg. Dixit) might be effective tools of forming the users' image of a library by discussing prejudice and inducing conversation.

A Varázstorony mint tehetséggondozó múzeum

SÁNDOR JÓZSEF

sandor.jozsef@uni-eszterhazy.hu

Eszterházy Károly Egyetem, Pedagógusképző Központ



Kulcsszavak: *múzeumpedagógia, tehetséggondozás, MTMI, projektverseny, innováció*

Sokszínű innovációs versenykínálat

Napjainkban a tehetséggondozás számos formájával találkozhatunk. Gazdag palettáját találjuk a különböző művészeti ágakban a tehetségkutató és gondozó versenyeknek, talán elegendő, hogyha példaként most csak a legnagyobb nyilvánossággal bíró *Virtuózok* versenyre utalok. A másik jól elkülöníthető csoportot az újszerű elgondolásokat új formában megvalósító vállalkozások, ifjú vállalkozók segítségét célzó pályázatok, Startup versenyek alkotják. Egy jól körülhatárolható harmadik csoportot alkotnak a műszaki, természettudományos, matematikai és informatikai területekhez kapcsolódó tehetséggondozó versenyek, innovációs pályázatok. Ez utóbbiakat is több szempont szerint csoportosíthatjuk:

Kiírók szerint:

- *Tudományos testületek, akadémiai bizottságok által kiírt díjak:* például: Szent-Györgyi Albert Fiala Kutatói díj vagy a Gábor Dénes-díj.
- *Szövetségek által meghirdetett versenyek:* például a hazánkban közel három évtizedes hagyománnyal rendelkező Ifjúsági Tudományos és Innovációs Tehetségkutató Verseny, melynek a Magyar Innovációs Szövetség a házigazdája.
- *Mozgalmakhoz, civil szervezetekhez is kapcsolódnak versenyek.* Ezek közül talán a Kutató Diákok Mozgalma a legismertebb és a legnagyobb hagyományokra visszatekintő.
- *Intézmények – felsőoktatási, közművelődési – által meghirdetett versenyek:* például a Budapesti Műszaki Egyetem nagy múltra visszatekintő versenyei.
- *Cégek, vállalatok által életre hívott innovációs versenyek:* például az Ericsson, a Microsoft, a Sanatmetál, az Invitel vagy akár a Henkel ilyen jellegű versenyei.

Az ötletgazdák, megvalósítók száma szerint:

- Egyéni – *kiscsoportos versenyek*, ahol általában kétfős team indulása engedélyezett.
- *Csoportos – csapatversenyek*, ahol a kiírások szerint 5-6 fős csapatok jelentkezését várják.

Terület/ tudományág szerint:

- Egy konkrét területhez, problémához köthető felhívások, versenyek. Ilyenek általában a vállalatokhoz, cégekhez köthető kiírások, melyek döntően a profiljukhoz tartozó területeken várják az innovációs ötleteket, illetve azok kreatív, újszerű megvalósítását vagy az ilyen ötleteket díjazzák.
- Több tudományterületről lehet innovációkkal nevezni. Erre példának a már korábban említett Kutató Diákok Mozgalom versenyét lehet említeni, amely több tudományterületről, több szekcióba is várja az ötleteket.

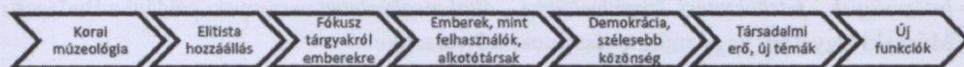
A lebonyolítás módja szerint:

- Egyfordulós verseny, melyeken az ötleteket díjazzák elsősorban.
- Többfordulós. Ez általában két fordulót jelent, ahol az első fordulóban szereplő legjobb elképzelések továbbfejlesztéséhez is nyújtanak segítséget, és ezek után alakul ki a végső eredmény.

További csoportosítási lehetőségek még, hogy mekkora a verseny területi hatálya (város, megye, régió, ország, nemzetközi), illetve hogy mindenki számára nyitottak, vagy van korosztályra, esetleg valamilyen képzésben részvételre megkötöttség.

A XXI. század múzeumi kihívásai

Az 1980–90-es évektől kezdődően a múzeumoknak megváltozott környezeti feltételekkel kellett szembesülniük: napjaink látogatói igényei nagymértékben különböznek azoktól, mint amilyeneket az előző nemzedékek során megtapasztalhattak. Ezért szükségessé vált, hogy egy új muzeológia fejlődjön ki, amely a múzeumok társadalomban betöltött szerepének változásán alapul (McCall–Gray 2014). A XX. század második felének kezdetén a múzeumokat elavult, elitista és a modern világtól elzárt intézményeknek vélték, amelyekre felesleges pénzt költeni, hiszen a múzeumok csak egy szűk kör, társadalmi csoport igényeit elégítik ki. Ezen kihívás készítette a múzeumokat arra, hogy a XXI. század elején megváltoztassák a hozzáállásukat valamint a színvonalukról alkotott elképzeléseket. A továbbélésükért fel kellett venniük a versenyt a turisztikai attrakciókkal annak érdekében, hogy megállják a helyüket az új körülmények között is. (Hudson 1977)

Út a koraitól az új muzeológiáig

Forrás: Bodnár–Jászberényi–Ásványi 2017

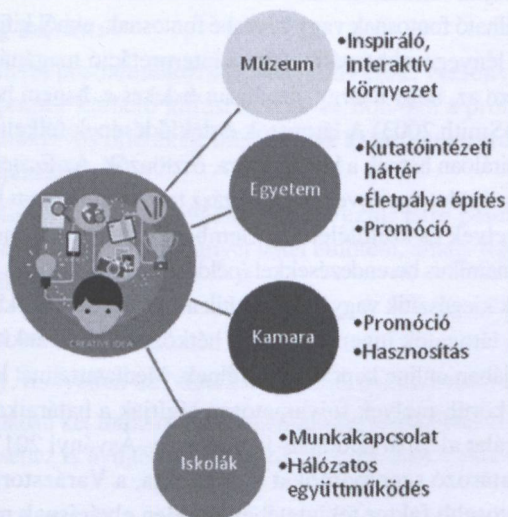
Ezekkel a folyamatokkal párhuzamosan a látogatók kulturális, iskolázottsági szintjében is változás történt azáltal, hogy a múzeumlátogatók műveltségi, iskolázottsági színvonala kiszélesedett. Meghatározó igénnyé vált, hogy a kiállított tárgyakat, eszközöket megfelelő jelentéstartalommal tudják felruházni. Ez a modern múzeumok kulcstevékenységévé vált. Az örökség nem definiálható fontosnak vagy kevésbé fontosnak, ebből kifolyólag egy adott tárgy értelmezése egyszerre lényegesebbé válik, sőt az interpretáció magánál a tárgynál is értéke-
sebb lehet. A kérdés nem az, hogy a tárgy vizuálisan érdekes-e, hanem hogy képes-e bármiféle érdeklődést kiváltani. (Smith 2003) A látogatók érdeklődésének felkeltése megkapó témákat feltételez, amelyek inspirálóan hatnak a kreativitásra, ösztönzők. Az Eszterházy Károly Egyetem Varázstornya, amely az épület úgynevezett csillagász tornyában kapott helyet, a 2000-es évek elején már e korszerű elvek és szemlélet figyelembevételével újult meg. Így a múzeumban a látogatók különféle dinamikus berendezésekkel (például audiovizuális és megfogható eszközök) találkozhatnak, amelyek kiegészítik vagy helyettesítik az elmúlt évtizedekben használt klasszikus statikus eszközöket. A látogatók ingerküszöbét a hétköznapi élet alakítja ki, amelynek során többnyire a nap 24 órájában online kapcsolatban élnek. Médiatartalmat közvetítő audiovizuális eszközök veszik őket körül, melyek folyamatosan tágítják a határaikat.

Egy 2016-os vizsgálat alapján (Bodnár–Jászberényi–Ásványi 2017), mely a múzeumok látogatottságát meghatározó szempontokat is vizsgálta, a Varázstorony a látogatókat befolyásoló négy legfontosabb faktor tekintetében minden elvárásnak maximálisan megfelel. Így elhelyezkedése a városban központi, a kiállításnak egy történelmi épület ad helyet, a bemutatott téma általános jellegű, valamint a kiállítások interaktívak. Míg a fennmaradás érdekében több múzeumnak egyéb attrakciókat kell megvalósítaniuk ahhoz, hogy bevonzzák a látogatókat, a Varázstoronymnál ezt az attrakciót, korunkat több évszázaddal megelőzve, már az épület építői megtették. Az Eszterházy Károly püspök által építtetett Líceum csillagász tornya tetejére egy Camera obscura is került, mint tömegeket vonzó látványosság. A kiállítás tematikájának ugyancsak érdekessége, hogy az általános tendenciákkal ellentétben, miszerint az általános iskolás korig nő a gyerekek érdeklődése a múzeumi a kiállítások iránt, majd ez a középiskolás korra nagymértékben visszaesik, a varázstorony kiállításai, rendhagyó órái meg tudják szólítani a középiskolás korosztályt, és a pályaorientáció mellett a tehetséggondozásra, az innovatív gondolatok születésére, továbbvitelére is remek lehetőséget kínálnak.

A Varázstorony Innovációs Projektverseny mint komplex tehetséggondozó program

Az EFOP-3.4.4. pályázat lehetőséget adott intézményünknek, hogy sajátos helyzetét kihasználva – egyetem, múzeum, egyetemi kutatóintézet, valamint együttműködő vállalatok és kamara összefogásával – egy unikális programmal jelenhessen meg a tehetségek felkutatása terén. Hiszen a múzeum inspiráló környezetet nyújt, az ötletek (innovációs projektek) kiteljesítésében a felsőoktatási intézmény humán kutatói és laboratóriumi erőforrásai állnak a rendelkezésre, az egyetem és a kamara pedig további bemutatkozási illetve promóciós lehetőségeket nyújt

a legeredetibb innovációk gazdáinak. A versenyben együttműködő iskolákkal élő munkakapcsolat alakul ki a közös tevékenységek során, melynek hozadékai a közös tehetséggondozó, támogató munka mellett a diákok számára továbbtanulási, életpálya építési lehetőségeket is nyújtanak.



Forrás: saját szerkesztés

Mindezek alátámasztására szolgáljon a 2018/19-es tanévi felhívás:

VERSENYFELHÍVÁS

VARÁZSTORONY INNOVÁCIÓS PROJEKTVERSENY

Az Eszterházy Károly Egyetem Varázstorony Természettudományos Pályaorientációs és Módszertani Központ innovációs projektversenyt hirdet.

MIK LEHETNEK INDULÓK?

Egyénileg vagy kétfős csapatba szerveződve pályázhat minden közismereti 9–12. évfolyamos nappali rendszerű képzésben hazai közoktatási intézményben tanuló diák.

NYEREMÉNYEK

A verseny kategóriánkénti I., II. és III. díjazottja **oklevelet kap** és könyvjutalomban részesül.

Továbbá a legkiemelkedőbb teljesítményt nyújtó **Heves megyei** díjazott megkapja a Heves Megyei Kereskedelmi és Iparkamara 100 000 Ft-os összegű különdíját, továbbá az aktuális évi TEDEX konferencián egy bemutatkozási lehetőséget.

Az verseny díjazottjai projektjeik bemutatására meghívást kapnak az Eszterházy Károly Egyetem aktuális évi Tudományos Diákköri Konferenciájára.

Az, a fiatalok segítségével kiemelkedő munkát végző, középiskolai tanár, akinek diákjai legalább három alkalommal szerepelnek a verseny országos döntőjében, tárgyi elismerésben részesül.

(A bírálóbizottság a díjak között indokolt esetben átcsoportosításokat hajthat végre. A zsűri döntése végleges, fellebbezésnek helye nincs.)

MIVEL LEHET VERSENYEZNI?

Pályázni lehet műszaki, természettudományi, robotikai, informatikai, valamint matematikai területről bármilyen innovatív alkotással, találmánnyal, kutató vagy fejlesztő, illetve tudományos munka eredményével. A versenyen bármilyen egyéb versenyre vagy pályázatra készített pályamunkával, illetve műszaki alkotással is részt lehet venni.

A JELENTKEZÉS

1. FORDULÓ A kidolgozandó vagy megoldandó ötlet, innováció maximum 2 oldalas (6000 karakteres) vázlatát e-mailben kell eljuttatni **2018. október 12-én**, 15 óráig beérkezően a varazstorony@varazstorony.hu e-mail címre.

A nevezésnek tartalmaznia kell: a kiválasztott kutatási vagy fejlesztési témát, a megoldásra irányuló javaslatot, az elérendő célt, a konkrét megvalósítás módját, a jeligét.

Ezzel egyidejűleg egy zárt, a jeligét feltüntetett borítékban a **Varázstorony, 3300 Eger, Eszterházy tér 1.** címre kérjük eljuttatni: a résztvevő(k) nevét, születési időpontját, lakcímét, telefonszámát, e-mail címét; iskolájának nevét és címét; a konzulens vagy felkészítő tanár nevét, lakcímét, e-mail címét és telefonszámát.

A ZSŰRI

A pályázat elfogadásáról a tudományos vagy műszaki cél, illetve színvonal és a kidolgozhatóság figyelembevételével határoz a bírálóbizottság, melynek tagjai az Eszterházy Károly Egyetem vezetőoktatói és kutatói közül kerülnek ki. A döntésről minden pályázó értesítést kap **2018. október 20-ig**.

(A zsűri döntése végleges, fellebbezésnek helye nincs.)

AZ ÖTLET MEGVALÓSÍTÁSA

Az I. fordulóban elfogadott innovációs ötlet részletes kidolgozását az Eszterházy Károly Egyetem megbízott mentora is segíti a továbbiakban. Szükség esetén az egyetem laboratóriumi kapacitást is biztosít.

E szakasz lezárásaként a kidolgozott innováció leírását **2019. április 15-én**, 15 óráig beérkezően kell beküldeni a verseny titkárságára. (varazstorony@varazstorony.hu)

A BEMUTATÁS ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A pályázóknak **2019 áprilisának végén**, kötelező jelleggel, az Eszterházy Károly Egyetemen megrendezendő Varázstorony Innovációs Versenyen maximum 10 perces prezentációt kell tartaniuk, illetve 5 percben a zsűri kérdéseire, felvetéseire kell válaszolniuk. A saját készítésű modelleket, műszaki megoldásokat, kísérleti berendezéseket a szóbeli prezentációra kell elhozni.

A legjobb pályaművek 2020 szeptemberében is bemutatásra kerülnek a Varázstorony Kutatók Éjszakája programja keretében.

Értékelési szempontok:

- a probléma megközelítésének eredetisége és kreativitása;
- a kidolgozás alapossága illetve tudományos értéke;
- az önálló, saját munka kimutathatósága, nyilvánvalósága;
- az írásos anyag illetve a műszaki alkotás (vagy modell) színvonala, az elkészített eszköz működőképessége;
- a projekt befejezettsége és jövőbeni hasznosíthatósága;
- az eredmények ésszerű és világos értelmezése.

A program továbbfejlesztésének lehetőségei

A különböző tehetségmodellek (Passow 1958, Gagné 2011, Renzulli 1978, Czeizel 2004) sokrétűen megvilágítják a tehetségek típusait, fajtáit. Nyilván nagyon fontos az úgynevezett erősoldal fejlesztése, ugyanakkor tisztán látnunk kell, hogy ez a legtöbb esetben önmagában nem elég. A programunkban ott van a támogatás, népszerűsítés segítése, de ugyanakkor nagyon fontos az ezekre a kihívásokra irányuló pszichológiai, mentális felkészítés is, melynek keretén belül a területtel foglalkozó szakembereink segítségét is be kell építenünk a rendszerünkbe, csakúgy, mint a csaknem minden tehetségnél fellelhető gyenge oldalak feltárásában és azok csökkentésben, megszüntetésében.

Őszintén reméljük, hogy munkánk sikeres lesz és az általunk feltárt és támogatott tehetségekre nem lesznek találók Jackson Brown amerikai író szavai: „*A kontrollálatlan tehetség olyan, mint egy görkorszólyázó polip. Nagy a mozgástere, de soha nem tudod, hogy előre, hátra vagy oldalra halad.*” (H. Jackson Brown Jr.)

Irodalom

- Bodnár Dorottya – Jászberényi Melinda – Ásványi Katalin 2017: *Az új muzeológia megjelenése a budapesti múzeumokban*. Turizmus Bulletin. 45–55.
- Czeizel Endre 2004: *Sors és tehetség*. Budapest: Urbis.
- Gagné, F. 2011: *Academic talent development and the equity issue in gifted education*. URL: https://atumidit.dk/sites/default/files/aktiviteter/gagne_2015_-_multidisciplinaer_model_for_talentudvikling_0.pdf. [Utolsó letöltés: 2019. 09. 01.]
- Hudson, K. 1977: *A survey of world trends. In Museums for the 1980s*. Paris–London: UNESCO–Macmillan.

- Kaplan, S. 1979: Language arts and the social studies curriculum in elementary schools. In: A. Passow: *The gifted and the talented: Their education and development*. Chicago: University of Chicago Press.
- McCall, V. – Gray, C. 2014: *Museums and the new museology: Theory, practice and organisational change*. Museum Management and Curatorship. 19–35.
- Passow, A. 1958: Enrichment of education for the gifted. In: N. Henry: *Education for the gifted Fifty-seventh yearbook of the National Society for the Study of Education*. Chicago: University of Chicago Press.
- Renzulli, J. 1978: *What Makes Giftedness? Reexamining a Definition*. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/003172171109200821>. [Utolsó letöltés: 2019. 09. 01.]
- Smith, M. 2003: *Issus in Cultural Tourism Studies*. London: Routledge.

The „Magic Tower” as a museum of talen

The Varázstorony(magic tower) Science-career-orientation and Methodological Centre was established at the beginning of the years 2000s in the old astronomical tower of the main building of Eszterházy Károly University. From the very start of it, this centre meant a lot more than just a traditional exhibition hall, since – besides its museum functions (natural history exhibitions, display of old instruments, research gadgets) – it took upon the task of popularising sciences by interactive experimental shows. Owing to a project programme, new opportunities were available for enriching and enhancing the centre's diverse activities. Namely, the project made it possible to do researches with the aim of measuring the effectiveness and coordinating role of such a centre when finding, tracing and supporting talented young people and in parallel fulfilling the centre's traditional museum-pedagogical functions as well. We strive for setting up and establishing a model which works in several steps. Firstly, the Varázstorony centre as a museum arouses interest in sciences. Then, based on the on-the-spot experiences (experiments, shows, displays) it attracts young people to the centre's programmes again and again, and what is more, excites and stimulates them for more innovative ideas and thoughts. Moreover, into this process we tend to integrate all the facilities offered by the university (infrastructure, researchers' and educators' mentoring activities) and also elements of social and economic environment (chamber of commerce, schools).

